ÄVENTYR

DÖDENS VÄG



DÖDENS VÄG

Konstruktion:
Theodor Paues
Redigering:
Henrik Strandberg, Johan Anglemark
Grafisk formgivning:
Stefan Thulin
Omslag:
Frank Brunner
Illustrationer:
Erik Tollstedt
Originalframställning:
Håkan Ackegård
Tack till:
The Bullshits Roleplaying Society
(Henrik Norén, Peter Andersson och Erik Sundkvist),
Magnus Österdahl, E-gruppen Teknikinformation AB
för utlånande av datorutrustning samt
min ohängde bror Christoffer Paues.
Tryck:
Tryckproduktion, Västerås, 1989
Scan och PDF: Jonas

INNEHÅLL:

FÖRORD

Dödens väg är ett äventyr som är konstruerat så att spelarna ska ha så mycket frihet som möjligt. Det finns alltför många äventyr som är av 'spårvagnstypen', d. v. s. konstruerade så att man måste ta äventyrets delar i en viss följd för att komma till slutet. Så är inte *Dödens väg* upplagt. Här kan spelarna själva bestämma vilka vägar de vill gå för att nå målet och de kommer att märka att deras val påverkar resultatet. Detta tvingar spelarna till beslut som gör spelet betydligt roligare än om rollpersonerna springer omkring i något grottsystem med sina yxor i högsta hugg.

Även SL har i *Dödens väg* större frihet än i andra äventyr. Nästan alla delarna i äventyret är upplagda så att det bara är han som bestämmer när, hur och om de ska inträffa.

Dessutom är äventyret konstruerat så att det ska vara så få grottsystem som möjligt. Vikten är i stället lagd på beskrivningarna av de SLP som ingår i äventyren. De varelser som spelarna råkar i strid med är få och inte bara 'yxmat' utan har ett vettigt syfte.

SL bör läsa igenom äventyret noga och sedan bestämma vilka delar av det han ska använda och hur han ska anpassa dessa för sin spelkampanj.

Mycket spelglädje!

— Theodor Paues, Täby 1989

De som ska spela äventyret bör sluta läsa här.

ÄVENTYRETS UPPLÄGGNING

Innan äventyret börjar finns en detaljerad beskrivning av landet Lamanien, där äventyret utspelar sig.

Själva äventyret börjar med en inledning, där spelarnas rollpersoner får introduktionen till äventyret. Efter det följer fyra deläventyr som spelarna bör ta sig igenom för att äventyret ska fungera. Vilken ordning de tar dem i bestämmer själva, men ordningen har viss betydelse för äventyrets fortsättning.

Därefter kommer äventyrets klimax: "Tatarus borg". I detta avsnitt beskrivs hur sluttuppgörelsen kommer att ske.

Sist finns tre avsnitt som inte direkt har med äventyrets handling att göra, utan som snarare hjälper dig som SL att få äventyret att flyta bättre.

I kapitlet "Äventyret avslutas" ges några förslag vad som händer RPna efter de klarat uppdraget. I kapitlet "Händelser" ges förslag på hur du gör rollspelet levande och hur du skapar en bra stämning i äventyret. Detta är inte nödvändigt för att kunna spela äventyret, däremot en mycket bra hjälp om du verkligen vill *roll*spela äventyret. I "Appendixen" allra sist i häftet beskrivs varelser och personer som förekommer i äventyret, deras personlighet, syfte och uppträdande, samt hur du kan introducera dem för rollpersonerna.

I varje deläventyr finns det förslag på hur vissa episoder i deläventyret kan utspela sig. Märk väl att dessa är bara förslag. Du kan använda delar av dem eller hitta på en helt egen version, allt efter vad du tycker passar bäst.

Dödens väg kan utspela sig när som helst under året, men vår, sommar eller höst passar bäst eftersom den lamanska vintern är slaskig och inte lämpar sig att äventyra under (se även avsnittet om Dryenerträsket längre fram i äventyret).

Antalet rollpersoner är också av mindre betydelse, eftersom du lätt kan anpassa äventyret efter dessa. En grupp på mellan tre och sex rollpersoner är dock lagom.

SL:S INTRODUKTION

För drygt trehundra år sedan levde en magiker vid namn Tatarus. Denne hade smitt ett oerhört mäktigt svärd, som kunde göra vilken armé som helst oövervinnelig. Tatarus och hans armé av svartfolk tågade in i Lamanien,

och snart var nästan hela landet i Tatarus våld.

Lamaniens mäktigaste magiker samlades då för att skapa en god like till Tatarus onda svärd. Man lyckades också med detta, och med svärdet i hand utmanade hjälten Matiros Tatarus på ett envig intill döden.

Striden blev aldrig av, ty då kampen skulle börja dräptes både Tatarus och Matiros av draken Haraxidix. Draken tog bägge svärden till sin grotta inte långt därifrån. Kungen beslöt då att hämta tillbaka svärden från draken, och en grupp hårdföra dvärgar fick uppdraget att döda draken och ta svärden. De lyckades emellertid inte med den förstnämnda uppgiften, utan draken låstes in på magisk väg, men de fick tag på svärden, vilka placerades bakom lås och bom i slottets rustkammare. Sedan dess har de legat där som ett minne av de hemska år då Tatarus spred skräck i landet.

Så långt är allt frid och fröjd.

Vad ingen visste är att Tatarus vid sin död blev en dödsgast (se appendix III) och därmed fortsatte sina onda dåd i Lamanien. Han var dock försvagad till en början, och kände sig först nyligen stark nog att försöka stjäla tillbaka sitt onda svärd. När äventyret börjar är det två veckor sedan det försvann ur det kungliga palatset.

VÄGEN MOT MÅL

Inget av de tre stora deläventyren innehåller lösningen på äventyret. Modulen är med avsikt konstruerad så att rollpersonerna ska få gå från nit till nit, men någon gång under äventyret träffa Serine Ragûl (se ”Fången i tornet”) och inse att Tatarus lever och har med svärden att göra. Då spelarna insett detta kan de plötsligt få veta mycket mer. Varje deläventyr, utom ”Draken Haraxidix' håla”, innehåller information som hjälper rollpersonerna att inse sanningen om Tatarus och hjälper dem när de möter honom.

För att rollpersonerna ska ha någon chans att inse att Tatarus är boven eller åtminstone har något med stölden att göra så är det mycket viktigt att ”Fången i tornet” sätts in på rätt ställe. Lämpligast är om det sätts in efter det första eller möjligtvis det andra deläventyret rollpersonerna tar sig igenom. Deläventyren innehåller en del som pekar mot att Tatarus lever och du kan placera ut fler ledtrådar om du tycker att det är nödvändigt.

DETALJERAD OMRÅDESBESKRIVNING

När äventyret kräver att man beskriver ett område, vanligtvis inomhus, närmare används i detta äventyr en speciell mall.

Kursiverat står alla de fakta som rollpersonerna kan få utan att anstränga sig särskilt mycket. Texten är skriven så att du måste formulera egna meningar utifrån dem när du beskriver området för spelarna. Detta ger betydligt bättre inlevelse än om du bara läser upp ordagrant vad som står. På detta sätt undviker du också att spelarna vet när de kommit till ett viktigt område. Mått på exempelvis rum anges i meter och inom parentes (kom ihåg att rollpersonerna bara vet de exakta måtten om de mäter).

Under rubriken 'SL' står information som endast är avsedd för dig som spelledare. Det kan vara information som rollpersonerna måste anstränga sig extra för att få ta del av. Det kan även vara förtydliganden eller förslag till dig om hur området kan eller bör spelledas.

Många platser i äventyret finns inte beskrivna med detaljerad områdesbeskrivning även om rollpersonerna med säkerhet kommer att ta sig dit. Det handlar då om platser som är av mindre betydelse och där den detaljerade beskrivningen skulle ta för stor plats. Det finns dock alltid kartor över dessa platser. SL kan här själv improvisera en detaljerad områdesbeskrivning

LAMANIEN

Detta avsnitt är nödvändigt för att SL skall kunna skapa något slags stämning i rollspelandet. SL uppmanas att ta vara på de detaljer som ges i texten för att kunna skapa en känsla av saga och spänning. Se även kapitlet 'Händelser' i slutet av häftet.

GEOGRAFI

Lamanien ger prov på ett rätt varierat landskap. Kustområdena vid Silversjöns stränder i väst är ganska flacka och lämpar sig bra för jordbruk, medan det inre av landet är mer kuperat för att upp mot gränslanden i öster bli bergigt och oländigt.

Lamaniens norra delar upptas till stor del av de täta och lummiga Grosskogarna, där alver och kentaurer lever av jakt och handel. Skogarna är också tillhåll för ett flertal barbarstammar, som tillsammans med skogsalverna utgör Lamaniens ursprungsbefolkning.

Längst i söder flyter den breda och långsamma Rostfloden fram från Järnklyftorna mot Silversjön. Rostfloden utgör Lamaniens gräns mot landet Melsedir, som i alla tider varit landets ärkefiende. Rostflodens källor ligger i Järnklyftorna vars malmhaltiga marker ger floden dess bruna färg. Järnklyftorna, som ligger längst ned i sydost, bebos nästan uteslutande av dvärgar, som bryter järn, guld, ädelsilver och opaler under de otillgängliga bergstopparna.

Lamaniens kärna utgörs av de stora jordbruksslätterna. Marken är bördig och ett flertal stora floder bevattnar böndernas vajande havre-, vete- och kornåkrar. I sydväst ligger den kargare Wahdslätten, där det tunna jordlagret bara duger till att driva upp klena grässorter. På Wahdslätten driver stora boskapshjordar omkring, samvetsgrant vaktade av livegna herdar.

Mot landets östra gräns ligger det stora bergsmassivet Rylerbergen, där dvärgarna har sin hemvist. Den sydligaste delen av Rylerbergen bildar Järnklyftorna, där dvärgarna funnit flera mycket rika ådror av järn och ädelsilver.

DJURLIV

Lamanien har en blandad fauna. I de norra skogarna lever älg, rådjur, varg, lo, hjort, björn och andra, mindre djur.

På slätterna i söder har de flesta större vilda djuren trängts bort av bönderna, men vildhundar, stäppvargar, vildkatter, slättroll och stenbjörnar kan fortfarande återfinnas i mindre tätbebyggda områden. Mindre djur, t. ex. rågmöss, mullvadar, slättharar och långörade klippkaniner dominerar. På större oupodlade slätter finns fortfarande löpmöss i vilt tillstånd, men beståndet är alltjämnt dalande på grund av det goda köttet och användbara skinnet.

De enda djuren som utgör något hot mot den bofasta befolkningen är slättrollen kring Rostfloden. Även rävar finns i stor myckenhet i södra Lamanien, och karakteriseras av den gulbruna pälsen, vilken har gett djuret namnet gulräv eller havreräv. De enorma slättrollen är i stort sett utrotade, men ett fåtal livskraftiga stammar lever fortfarande kvar, främst i de östliga baronierna Adden och Milevien.

I de norra skogarna och i Järnklyftorna förekommer mycket varg, vilket stundtals orsakar stora problem. Somliga gruvor har under långa perioder tvingats stänga p. g. a. att vargar gjort områdena alltför farliga. Timmerhuggarna i Paripi och Nord Kap tvingas ofta att bära facklor, även på dagen, för att hålla de vilda bestarna borta.

Wahdslättens djurliv är mycket speciellt, och man påträffar där djur som normalt bara lever i utpräglade stenöknar. De djur man kan hitta är bl. a. skorpioner, diverse ormar, gamar, ökenrävar, etc.

Fåglar finns i riklig mängd i hela Lamanien, framför allt den gula veteörnen, de majestätiska men livsfarliga rovtranorna och den lilla men matnyttiga husvakteln.

OVANLIGA TRÄD

Dessa träd finns även i andra länder men är väldigt starkt förknippade just med Lamanien.

LIR

Lir är ett mycket vanligt lamanskt träd som påminner om enen. Trädet når vanligen en höjd av 7 – 10 meter, och det har blad i stället för barr. Bladen är långa, smala och mycket tunna, medan själva träet är svagt, bräckligt och näst intill oanvändbart.

Det finns en variant av liren som kallas guldlir. Denna är betydligt sällsyntare och bladen har små gula prickar. Båda sorterna förekommer endast vid kusten och i Rostflodsdalen.

KONEKUTT

Konekutten är också ett mycket vanligt lamanskt trädslag som dock är mycket olikt liren. Trädet når ungefär samma höjd (7 – 10 meter), men har en längre stam och en nästan klotformad krona. Bladen är hjärtformade, mycket tunna och mörkgröna. Under våren får trädet en mängd, mycket små, röda blommor och under hösten bär det grå, äppleliknande frukter. Dessa innehåller många nyttiga näringsämnen. Konekutträdet har ingen bark men stammen är täckt av mörkbrun, en aning kladdig, näver som bl. a. används till reptillverkning.

TORI

Tori-trädet är mycket stort, mellan 30 och 40 meter högt, och har en mycket grov stam. Bladen är tjocka och köttiga och sitter på mycket korta grenar. Om bladen mosas sprider de en mycket behaglig, sövande doft omkring sig, och äter man ett blad så drabbas man av behagliga hallucinationer. Bladsaften är mycket starkt beroendeframkallande. Trädet har ljusbrun bark men innanför är träet mörkt, i vissa fall nästan svart.

Tori är ett träslag som genom tiderna alltid har varit mycket eftertraktat. Det är mycket hårt och tungt. Det är dock mycket svårarbetat och det kan ta många timmar innan ett arbetslag på fyra man lyckas fälla en tori.

Trädet växer oerhört långsamt och har hittills varit omöjligt att odla. De ankor som bosatt sig i Benta har dock lyckats inte bara med det utan även med att få trädet mindre och mer snabbväxande. Hur de lyckats finns många teorier om, men att magi på något sätt är med i spelet är nog att räkna med.

Tori är eldfast.

KLIMAT

Lamaniens klimat präglas av varma och torra somrar och korta slaskiga vintrar. Dagstemperaturen brukar om somrarna ligga på drygt 20°C och växla mellan –5°C och +5°C på vintrarna.



Nederbörden i landet är ganska måttlig, så de stora åkrarna kräver ofta konstbevattning utöver den naturliga. Snö förekommer, men på grund av Lamaniens ostadiga vinterklimat brukar den aldrig bli långvarig.

Eftersom landet är så pass platt brukar stormar uppnå mycket höga styrkor. Detta besvärar särskilt landet under höst och vinter och gör att dessa årstider ofta verkar kallare än vad de egentligen är.

FOLKSLAG

Lamanien hyser ett flertal folkslag. I Grosskogarna i norr finns flera alv– och kentaurklaner, vilka lever sida vid sida med skogshuggare och bladbrukare i skogarnas ytterkanter. Baroniet Ankien, som ligger mellan skogarna och bergen, är ett utarmat, torrt landskap som ligger öde efter den stora guldruschen på 350-talet. Mängder av övergivna ruinstäder sticker upp ur det bergiga landskapet, och området bebos till största delen av rövare och svartfolk.

Svartfolk figurerar på många platser i landet, främst dock i de norra skogarna. De förekommer i grupper av varierande storlek. Då och då gör de räder mot de civiliserade områdena men det är ytterst sällan de lyckas nå någon större framgång med sin dåliga disciplin.

Vargmännen är en ras som flitigt förekommer, både i de norra skogarna och i andra skogsområden. De kommer ofta i konflikt med svartfolken och flera stora blodbad har förekommit dem emellan. Det är heller inte sällsynt att man ser vargmän anpassade till den mänskliga civilisationen, framför allt i större städer.

Det finns även halvlängdsmän i Lamanien. Dessa har sina bosättningar i de södra baronierna och kring de tre sjöarna. Halvlängdsmännen blandar sig sällan i andra rasers angelägenheter och i gengäld låter man dem vara i fred.

Ankorna i Lamanien är allmänt föraktade och illa omtyckta. De levde ursprungligen i Ankien, men fördrevs under guldruschen till kustbaroniet Benta där de gjort sig hemmastadda och numera lever på handel med skogarnas älvfolk. Bruna och vita ankor dominerar, även om en och annan svart anka kan skådas i de pittoreska miniatyrstäderna.

Bergen i östra Lamanien är dvärgarnas territorium, och endast de vildsinta svartfolken har lyckats bita sig fast i några avlägsna dalgångar. Dvärgarnas gruvstäder, beskådade av ytterst få människor, ligger under jord, medan orcher– och svartalfsstammarna ständigt krigar om de få bördiga dalgångarna ovan jord.

Resten av Lamanien, de bördiga centrala slätterna och kustbaronierna, bebos huvudsakligen av människor. Det finns andra raser, men dessa är fåtaliga eller bara tillfälliga gäster.

NÄRINGSLIV

JORDBRUK

Jordbruket är Lamaniens främsta näring, drygt 60% av befolkningen ägnar sig åt det. Man sår mestadels vete och korn. Vetet blir människoföda och kornet går till djuren, en del blir också öl.

BLADBRUK

I Lamanien finns två mycket säregna trädslag, lir och konekutt (se ovan). De odlas i stor skala vid Rostfloden och till viss del vid kusten. På våren när trädets blad blivit tillräckligt stora plockar man av dem. Dessa torkas och mals sedan till ett mjöl som används vid brödbak. Träden har dessutom den speciella egenskapen att bladen växer ut snabbt, och med riktigt goda förutsättningar kan man få ut tre eller fyra skördar per år.

Mjölet från lir och konekutt blandas ofta, och bröd bakat på denna blandning är mycket vanligt. Av guldlirens blad gör man ett fint välsmakande mjöl som är mycket dyrt.

Bladbruk är mycket utbrett i Lamanien. Ungefär var tredje jordbrukare sysslar i någon utsträckning med bladbruk.

SKOGSBRUK

Skog avverkas främst i Nord Kap och Paripi. Detta är dessa områdens största utkomst. Avverkningen är dock mycket beroende på de älvfolksstammar som bor i området.

Den skog som avverkas används främst till båtbyggen i kustbaronierna och som ved till masugnarna i Järnklyftornas gruvor.

Transporten till kusten sker med flottning på floderna Sal, Deal, Tox, Wo och Bini som alla är lagom strida men saknar större vattenfall.

Den enda större lövskogen heter Harkari och finns i östra delen av landet, men i det området bor alver vilka man ogärna vill komma

i konflikt med. Av denna anledningen avverkas inte vanlig lövskog i någon större skala.

FISKE

Fiske sker både i landets sjöar och floder och ute i Silversjön. I allmänhet har ett baronis invånare rätt att fiska efter behag och själva ta vinsten, men några områden har de olika vasallerna ensamrätt på. Detta gäller floderna Tox och Deal i Store samt Mittsjön i Golde. Detta beror på att fisken karsk simmar i dessa vatten. Karsken är eftertraktad och inbringar stora summor. Den säljs främst till de större städerna.

De båtar som fiskar i Silversjön har alltid varit mycket försiktiga och hållit sig till kusterna. Fisket i Silversjön är mycket givande och gagnar de enskilda fiskarna. Det har genom historien varit en stor näring men det avtar till fördel för flodfisket som kan prestera en mer smakstark fisk.

SAMHÄLLE

STYRELSE

Lamanien är en feodal monarki. Landet styrs av en kung som ärvt sin ställning. Denne är dock inte enväldig utan har ett råd som han diskuterar med innan han fattar beslut. Detta råd består till stor del av kungens släktingar. (Det står inget om att rådet ska bestå av släktingar i lagen, men ätten Grip, som regerat de senaste 400 åren, är mycket mån om sin släkt.) Kungen sköter tillsammans med rådet ärend på landsnivå.

Själva riket är uppdelat i 21 baronier. Dessa styrs av vasaller, baroner, med näst intill självstyre. Baronen är tvungen att betala en viss del av sina inkomster till kungen och får inte börja krig mot ett annat baroni eller mot befolkningen, men annars bestämmer han själv över sitt landområde. Kungen är officiellt Lamaniens enväldige härskare, men baronerna håller hårt på rätten att själva stifta lagar och genomdriva dem i sina egna baronier, och det är endast i krigstid som kungen har någon egentlig makt.

Bönderna och boskapsskötarna har ingenting att säga till om; makten är i Lamanien lika med vapnen, och det är bara adelsmännen och deras soldater som har några.

Vasallerna tar upp skatt av baroniets invånare. Dessa pengar ska gå till att hålla baroniet igång. Kommunikationer, religiös verksamhet, militär och spannmålsupplag inför dåliga år är de största utgifterna. Vanligen tar vasallerna ut mer än vad de egentligen borde och stoppar pengarna i egen ficka.

Baronen äger större delen av åkermarken i sitt baroni. Bönderna arrenderar den och betalar med säd och dagsverken på baronens egna gårdar. Vissa bönder är dock självägande och har betydligt högre status. Om baroniet innehåller gruvor eller skog ägs dessa av baronen, som avlönar dem som arbetar där. Ibland görs även dagsverken i skogar eller gruvor.

Kungen och rådet är rättvisa men mycket sävliga och det är svårt att få dem att göra något radikalt. Detta gör att det kan vara enkelt att komma undan straff vid lagöverträdelser på riksnivå. Huruvida vasallerna upprätthåller lagarna beror mycket på vilket baroni man vistas i.

STÅNDSINDELNING

Mer än hälften av Lamaniens invånare är bönder. De övriga två stora grupperna är borgarna och de egendomslösa (barbarer samt livegna bönder, fiskare, herdar, boskapsskötare och skogshuggare). Adeln och prästerskapet, de som har makten, utgör en försvinnande liten del av den totala befolkningen.

Lamaniens invånare delas in i sex stånd:

1	Adel	1%
2	Präster och inflytelserika borgare	1%
3	Borgare och högre officerare	15%
4	Bönder och soldater	65%
5	Egendomslösa och barbarer	15%
6	Slavar	3%

Procentsatsen anger hur stort det aktuella ståndet är. Det måste dock påpekas att barbarer (cirka 5% av befolkningen) bara står att finna i de norra skogarna.

Det kan ibland vara mycket svårt att avgöra vilket stånd en person tillhör. Stånden är dock mycket viktiga eftersom lagen behandlar personer efter deras stånd.

Anledningen till att antalet slavar är så litet beror på att landet efter Ygbars I tillträdande blivit mycket fredligare och att man inte längre har möjlighet att ta några slavar. De som finns är vanligen inköpta på slavmarknader utomlands. Slavmarknader och inhemska trälar är förbjudna. Det är dock inte förbjudet att inneha eller föra in utländska slavar i landet.

VIKTIGA OCH/ELLER INTRESSANTA BARONIER

STORE

Baroniet styrs av baron Simtoff Belsub i Aldisar, men eftersom det kungliga slottet ligger i Store är baron Belsubs makt relativt liten. Store är det baroni där de kungliga lagarna upprätthålls bäst. I floden Deal fiskas stora mängder karsk, en fisk som simmar upp till Mittsjön för att leka under hösten.

SILVERHORN

Detta är Lamaniens rikaste baroni, dels beroende på den utmärkta jorden och dels på den mycket kraftfulle regenten, Vox Silverhorn. Han har regerat i drygt 50 år och har sitt residens i norra Ir, som är Lamaniens största stad med drygt 10.000 invånare. Den är centrum för handeln med Melsedir och har även en melsisk del.

Silverhorns baroni bedriver Lamaniens effektivaste jordbruk.

ANKIEN

Ett mycket sargat baroni. Efter det att guldet tagit slut höll nekromantiker och andra dödsdyrkare till i området, och den fina jorden förstördes av magiska experiment. Numera är visserligen dödsdyrkarna borta men baroniet är fattigt och har sedan en tid en svag regent.

ADDEN

Adden satsar hårt på järnet från Järnklyftorna och på boskapsskötsel. Järnbrytningens centrum är staden Bergborg. Därifrån sköts nästan alla gruvor. Baroniet har en god ekonomi även om boskapsskötseln går betydligt sämre än järnförsäljningen. Addenborg är baroniets huvudstad. Adden har under åren bytt härskare med täta mellanrum, men nu har läget stabiliserat sig.

BENTA

Baroniet är till 4/5 befolkat av ankor, främst vita. Huvudstaden är Tortiria som är ett stort handelscentrum. Till baroniets tillgångar räknas Tori-skogen Tros och örtodlingarna i sydväst. Baroniets styrelseskick och lagsystem skiljer sig från resten av landets.

Det är egentligen bara officiellt som Benta är en del av Lamanien. Det har fullständigt självstyre och betalar ingen skatt.

UTRIKESHANDEL

Lamanien är ett avskärmat land som försöker vara självständigt så långt det går. Vissa varor säljer man dock över gränserna. Detta sker framför allt genom de stora handelsstationerna.

Baltimux är den största. Här stannar skepp från andra länder och säljer sina varor, sedan forslas dessa till fastlandet av köparna. Staten äger flera handelshus på ön, och vissa varor har dessa monopol på, vilket retar de andra handelshusen. I Hi på Baltimux säljs det mesta, dock uteslutande i parti. Vanliga varor är järn, spannmål och tyger.

I Ir sker all handel med Melsedir. Lamanien köper främst råvaror som förädlas och säljs tillbaka till Melsedir med god förtjänst. Ir rymmer många handelshus, men några från Silverhorns baroni dominerar, vilket förbättrar baroniets redan goda ekonomi.

Handeln med dvärgarna är mycket givande för Lamanien. Den sker helt på dvärgarnas vilkor och försiggår i Enok, en liten stad i kanten av Rylerbergen. Dvärgarna kommer till staden med sina varor under våren och sommaren, och när de är sålda försvinner dvärgarna till sina städer i bergen. Under vintern är staden helt tom.

Dvärgarna är bara intresserade byteshandel, framför allt vill de ha spannmål. Själva erbjuder de ett utmärkt smide och läderarbeten (de visar dock inte sin fulla kapacitet).

I baroniet Benta finns ankornas handelsstation Tortiria. Ankorna köper det mesta och säljer det vidare till Baltimux. Ankornas handel motarbetas av de flesta handelshusen men några har börjat handla med dem, vilket de inte har fått anledning att ångra. Ankornas främsta tillgångar är toriskogen Tros (se kapitlet Ovanliga träd) och örtodlingarna i södra delen av baroniet.

GRANNLANDET MELSEDIR

Melsedir är ett gammalt land. Det har aldrig enats, utan har alltid bestått av en mängd barbarstammar. Strider har ständigt varit och är vanliga. Det har dock uppstått några stadsstater som har ett fungerande politiskt system. I norr ligger handelsstaden Ir, som också har en lamansk sida. Den har varit av stor betydelse. Där sker omfattande handel, men tyvärr är landet inte tillräckligt utvecklat för att självt kunna förädla sina varor, och tvingas alltså sälja råvaror. Man har stora stenbrott i berget Yminis och stenen säljs i

stora block till Lamanien. Yminis rymmer även vissa salttillgångar.

Melsedir har även andra stadsstater, framför allt vid kusten, men dessa är små och andra länder har liten eller ingen kontakt med dem. Deras största problem brukar vara att hålla rövare och svartfolk borta.

RELIGION

I Lamanien finns i stort sett bara en ordentligt rotad religion. Den kallas *ylismen*. Cirka 90% av den mänskliga befolkningen bekänner sig till den.

Ylismen består i dyrkan av två gudar. Den ena heter Blånidros och styr allt levande, både djur, människor och växter. Den andra heter Norminor och styr allt dött, t. ex. dödsriket och nekromantin, men även bergen, solen och allt annat som inte lever.

Alla som tillhör ylismen tillber dessa bägge gudar. Man anser att dessa krafter är likvärdiga och att båda krävs för att världen ska kunna upprätthållas. När man behöver stöd eller hjälp vänder man sig till den gud som har hand om det aktuella området; jägaren vänder sig t. ex. till Blånidros medan gruvarbetaren vänder sig till Norminor. I många fall kan det dock vara oklart vilken gud man bör vända sig till. I sådana fall ber man till båda för säkerhets skull. Detta gäller särskilt många magiker.

Ylismens grundtanke är att goda och onda handlingar vägs mot varandra efter döden och avgör om man hamnar i Norminors dödsrike eller Blånidros livsrike. Hamnar man i dödsriket måste man i fjorton år visa bot och bättring, och man ställs gång på gång inför svåra och smärtsamma prov för att visa att man är värdig att återfödas.

Hamnar man däremot i Blånidros livsrike, kan man när man vill återvända till livet i en nyfödd människas kropp.

Den lamanska religionens organisation varierar från ett baroni till ett annat, beroende på hur from vasallen är. Vanligen är dock organisationen god. De präster som predikar i templen måste enligt lag vara utbildade i prästskola. Sådana finns i Zorla och Ir. Lagen följs dock inte alltid, och lekmän håller ofta gudstjänst när en utbildad präst inte är tillgänglig. Det brukar finnas en mindre helgedom i varje by och minst ett ordentligt tempel i varje stad. De största templen finns i Zumta och Ir.

Ylismen är relativt liten utanför Lamanien, men det finns små församlingar i Melsedir och Grilvandria. Missionsarbetet har dock totalt avstannat sedan Patinix' korståg slutade.

Ett ylistiskt tempel har en väldigt speciell utformning. Byggnaden är av sten, mycket låg i tak och delad i två kammare, tillägnade varsin gud. Mellan dem finns alltid någon sorts förbindelse.

Bägge kamrarna är identiskt möblerade. De är långsmala och i den bakre halvan finns bänkrader för folket. Den främre delen av en kammare upptas av ett podium. På detta står ett altare, och bakom detta finns målade bilder som föreställer vad guden representerar. Bilderna är ofta målade direkt på muren. Kamrarna är dessutom utsmyckade med föremål som är utmärkande för guden. Detta gör att man genast inser vilken kammare man kommit till.

Mässor hålls varje dag på bestämda tider i templen, vanligen sent på eftermiddagen och tidigt på morgonen. En mässa hålls först för den ena guden varpå församlingen går över till den andra delen av templet och lyssnar på den andra gudens mässa. Vanligen arbetar två präster i ett tempel och de håller då var sin delmässa.

Gudstjänstens utseende är tämligen konstant. Prästen inleder med en predikan där han berättar gudens vilja tolkade av olika profeter. Dessa ord hämtas vanligen ur den Heliga skriften (se nedan). Efter predikan följer offer och bön. Man offrar i allmänhet blommor till Blånidros och smidesföremål till Norminor. Mellan de olika delarna i mässan blandas sång in. I mindre bytempel avslutas ofta mässan med information om saker som angår alla; en delmässa till Blånidros kan till exempel avslutas med att prästen berättar om den kommande skörden.

När ylismen grundades är mycket oklart, men sitt stora uppsving fick den när Patinix började bygga templen i Zumta och Ir. Det var även då som den Heliga skriften skrevs. Det är en kort bok där religionens grundstenar läggs fram på ett mycket komplicerat och ostrukturerat sätt. För vanligt folk är den ofta svår att förstå, så det finns många tillägg där innehållet förklaras och tolkas av mer eller mindre kända profeter.

HISTORIA

För bara några hundra år sedan var Lamanien ett mycket obetydligt land. Det befolkades främst av barbarer och endast ett fåtal civiliserade områden fanns, i form av stadsstater vid kusten. Från dessa bedrevs en viss handel, framför allt med järnmalm från Järnklyftorna i landets östra gränstrakter. Blodiga strider fördes mellan landets barbarstammar och grannlandet Melsedir. Landet var inte enat men bestod i stort sett bara av ett folk.

Det är först år 153 som Lamaniens skrivna historia börjar, då landet Grilvandria, väster om Silversjön, koloniserade Lamanien. Detta skedde under vilda strider, men Grilvandria hade en stark armé och lamaniernas stammar besegrades en i taget. Anledningen till kolonisationen var att Grilvandria behövde järn. Grilvanderna själva hade mycket få gruvor och man kände sedan gammalt till Järnklyftornas rika järnådror.

Grilvanderna misslyckades dock med att erövra järngruvorna, eftersom bergstrakternas dvärgar försvarade sina gruvor till siste man och lyckades motstå grilvanderna, vars starka kavalleri inte var särdeles effektivt i bergen. Till slut gav de upp planerna, men resten av Lamanien förblev ockuperat.

Under åren 178 – 181 drabbade missväxt och flera andra naturkatastrofer Grilvandria, medan Lamanien klarade sig relativt bra. Detta gjorde att många grilvander, särskilt fattiga jordbrukare, flyttade österut till den nya kolonin. De anpassade sig bra och den inhemska befolkningen tog emot dem utan alltför mycket bråk. Med tiden blev det allt fler som insåg fördelarna med att bo i kolonin. Det var lätt att bli rik eftersom jorden var bördig och 'ingen' ägde den. Fram till slutet av 190-talet var det en stor inflyttning till Lamanien, vilket gjorde att den inhemska befolkningen trängdes bort allt mer. När lamanierna år 189 försökte göra uppror mot kolonisatörerna tvingades de med vapenmakt in i skogarna i norr, där de ostörda fick stanna kvar.

Under mitten av 190-talet började en ung man vid namn Arim göra sig hörd. Han framförde idéer om att bryta sig loss från Grilvandria och utropa sig till ett självständigt rike. Eftersom Arim var en man med stark ledarförmåga fick han folket med sig, och år 201 förklarade han Lamanien för självständigt. Grilvanderna, som fruktade att barbarstammarna skulle kunna tänkas förena sig med kolonisatörerna, gick med på detta, men i gengäld skulle en stor del av Lamaniens järnmalm säljas billigt till Grilvandria.

Arim fick i början av 200-talet riket Lamanien att blomstra. Han utropade sig själv till kung, stiftade lagar och genomdrev en strikt ordning i landet. Den provisoriska armé som tidigare funnits (främst bestående av småfurstars legoknektar) rustades upp till en stark och disciplinerad styrka. Handeln, framför allt med järn och spannmål, effektiviserades och blev mycket lönsam. Dessutom fördes en givande handel med alver i närheten via handelsstationen Asir. Vägar och andra kommunikationer förbättrades radikalt, och för att handeln skulle fungera bättre flyttades rikets huvudstad från Zumta till Zorla.

Det lamanska borgerskapet var mycket nöjt med Arim. Han var en kraftfull härskare som såg till att få landet välmående. Däremot var andra stora handelsnationer mindre nöjda. Lamanien hade blivit för starkt och måste stoppas. Särskilt det begynnande handelsimperiet Zarik var fast beslutet att göra något åt detta.

Arim led en mycket tragisk död. Han insjuknade år 223 (han var då 47 år gammal) i en okänd och till synes obotlig sjukdom som sakta men säkert fick honom att tyna bort. Han dog ett drygt år senare. Det finns teorier om att handelsmän från Zarik anställde alkemister som framställde sjukdomen för att röja Arim ur vägen.

Då Arim dog utbröt kaos. Under ett tiotal år skedde ett otal härskarbyten, och intriger och lönnmord blev en del av vardagen. Lamanien förlorade sin starka ställning och landet drabbades av hungersnöd i krigens spår. Flera av härskarna var mycket giriga och handelsstationen Asir plundrades i omgångar. Sedan den dagen har alverna i Lamanien dragit sig undan och all handel mellan dem och människorna har i praktiken upphört.

Till sist lyckades en lagman vid namn Patinix ta makten. Han fick någorlunda kontroll över landet, och eftersom han förde en politik som gynnade de rika på de fattigas bekostnad så vann han stöd bland många mäktiga grupper.

Med tiden blev dock Patinix mycket religiös. Han lät bygga templen i Ir och Zumta och år 247 gav han sig iväg på ett omfattande

korståg med en stor del av armén. Ordningen i landet förblev förvånansvärt god, men när en stam från Melsedir belägrade huvudstaden Zorla lät man ilkurirer kalla hem kungen. Denne återkom med en sliten armé, och ett våldsamt slag utkämpades utanför huvudstaden. Många stupade på bägge sidor, men till sist drevs de melsiska soldaterna över Rostfloden. Kungen blev dock dödligt sårad och dog kort efteråt.

För att undvika det rabalder som uppstått efter Arims död lät man mycket snabbt det ylistiska orakel som medföljde armén utse en ny ledare. Oraklet spådde att en ung soldat vid namn Ygbars Grip skulle bli den lämpligaste kungen.

Ygbars visade sig vara precis den regent landet behövde. Hans första åtgärd var att göra landet till en feodalstat. Lamanien uppdelades i ett tjugotal baronier som vart och ett fick självstyre, dock med vissa skyldigheter mot staten. Han skapade dessutom ett råd som skulle fungera som rådgivare till honom. Landet blev betydligt lugnare under Ygbars styre än under de tidigare härskarna, kanske främst därför att stormännen gavs väldigt stor makt.

På sin dödsbädd avslöjade dock kungen en fruktansvärd hemlighet; han var egentligen en melsisk soldat som under slaget vid Zorla hade stulit en död lamaniers sköld då han märkte att Melsedir skulle förlora slaget, för att undgå fångenskap. Strax före sin död medgav han att han hade blivit väldigt förvånad då han efter slaget hyllats som den nye konungen. Han beslöt att spela med och göra sitt bästa i sin nya uppgift som kung av Lamanien. Då hemligheten avslöjades var hans popularitet bland de lägre adelsmännen så stor att man inte vågade annat än att låta Ygbars son efterträda honom på tronen. Hela historien tystades omedelbart ned och förvandlades till lösa rykten bland folk.

Ygbars I avled år 295 och sedan dess har landet styrts av hans ättlingar. Styret har inte ändrats särskilt mycket och mer om hur det fungerar finns i avsnittet *Samhälle* ovan.

En viktig händelse under ätten Grips regeringstid var guldrushen i Ankien. Detta hände under drottning Vidolas regeringstid som varade mellan åren 342 och 361 (Vidola var ett av Ygbars fyrtitre barnbarn). Ankorna, som alltid har varit ett impopulärt folkslag i Lamanien hade varit fördrivna till det karga länet Ankien, där man dock hittade stora guldfyndigheter år 352. Ankorna fördrevs till det näst intill obebodda länet Benta (Vidola visste inte om att det fanns flera naturtillgångar i det länet), där de acklimatiserade sig och numera har en mycket stark ställning.

Guldet i Ankien tog slut efter några år, och området blev en glömd landsända med mängder av övergivna byar och städer.
Drottning Vidola avled år 361 och efterträddes av sin brorson, Hardolf. Under dennes regering restes det största hotet någonsin mot Lamanien; det hot som detta äventyr bygger på.

En av kung Hardolfs vasaller var en man vid namn Tatarus, som var baron över baroniet Insel. Tatarus var en mycket maktlysten, hårdför och hänsynslös härskare, och därför var det många som förvånades då han vid fyrtiofem års ålder avsade sig sin titel och drog sig tillbaka till en borg i norra Rylerbergen. Med tiden hade Tatarus nämligen blivit mycket intresserad av magi, och han hade bjudit magiker från hela världen att komma till Lamanien för att undervisa honom i de magiska kraftflödenas dolda vägar. Då han drog sig undan var det för att kunna utöva sina magiska konster i fred.

Ingen, inte ens hans läromästare, visste att Tatarus under hela sitt liv smidit planer för att kunna lägga hela Lamanien under sitt styre. Med ett mycket mäktigt magiskt föremål av ond natur skulle Tatarus kunna krossa kungen och de andra adelsmännen och själv bli härskare över landet. Med den kraftfulla magin i sin hand skulle ingen kunna hota honom. När Tatarus var sextio år var föremålet färdigt; ett stort, svart magiskt svärd som skulle ge hans arméer oändlig överlägsenhet i strid.

Tatarus trummade ihop en mindre armé av svartfolk och odöda och tågade med svärdet i hand in i Lamanien. Inget kunde stå emot dem, för det svarta svärdet skrämde alla fiender på flykten. Inom kort var nästan hela Lamanien i Tatarus våld. Endast magikerna i Zorla lyckades med besvärjelsers hjälp hålla stånd i sitt befästa torn, och kungen och kungafamiljen tog sin tillflykt dit.

Kung Hardolf gav magikerna i uppgift att frälsa riket från den ondska som hotade, och man började febrilt arbetet med att göra ett vapen som skulle kunna besegra de onda krafter som bundits till Tatarus svärd. Detta

tog hela nio år; nio år under vilka Lamanien styrdes av Tatarus från hans fäderneslott i Insel. Zorlas magiker hade då lyckats skapa ännu ett svärd, ett gott svärd. Svärdet gavs till den gamle erfarne krigarhjälten Matiros, som undkom belägringen, sökte upp Tatarus och utmanade honom på envig vid portarna till hans borg, strax utanför nuvarande Bergborg.

Striden blev fruktansvärd, och flammorna från de bägge magiska svärden syntes över hela Lamanien, men plötsligt hördes vingslag i luften och en enorm drake vid namn Haraxidix syntes landa brevid kämparna. Draken avlevererade en enorm eldkvast som brände ihjäl både Tatarus och Matiros, och förde svärden till sin grotta i närheten.

Man tyckte då att allt var frid och fröjd; Tatarus var död och hans slott jämnades med marken. Ordningen började återvända till Lamanien. Så småningom började dock magikerna i Zorla hävda att man inte kunde lämna svärden på ett så osäkert ställe som hos draken. Man fruktade att Haraxidix själv skulle använda svärden för att sprida skräck i landet. Kungen gav med sig, och en grupp dvärgar sändes iväg för att döda draken och hämta tillbaka svärden. Dvärgarna kämpade sig fram till drakhålan, men Haraxidix gestalt var så skräckinjagande att inte ens Lamaniens mest hårdföra och modiga dvärgar vågade utmana draken på strid. Man beslöt i stället att använda list, och medan draken fortfarande sov smög några av dvärgarna in i grottan och stal de två svärden. Väl ute började resten av dem att blockera grottans utgång. En metallskiva sattes för öppningen och ett magiskt sigill sattes på denna. Dvärgarna lyckades, mot alla odds, att göra detta så tyst att Haraxidix sömn inte stördes, men när han väl vaknade och uppdagade dvärgarnas lömskhet hördes hemska vrål från grottan. Drakens klagan avtog dock med tiden och man antog att han dött av svält. Svärden lämnades till kung Hardolf, som låste in dem i slottets rustkammare. Alltsedan dess har svärden legat där som ett minne av de hemska år då Tatarus spred skräck i landet.

ÄVENTYRET BÖRJAR

INLEDNING

Spelarnas rollpersoner befinner sig av någon anledning i Lamaniens huvudstad Zorla. Där får de, på något sätt, detta brev:

Till (rollpersonernas namn),
Jag skulle, å kungens vägnar, vilja träffa er. Riket har fått vissa problem som jag tror ni är de rätta personerna att lösa. Naturligtvis ligger en viss belöning och väntar på er om ni accepterar. Jag kommer att vara på värdshuset Blomman i kväll. Möt mig där så får ni veta mer.
— Filidorf Krot, kunglig rådgivare

Fram till kvällningen kan rollpersonerna göra vad de vill. Zorla är en stor stad och möjligheterna är många.

MÖTET MED FILIDORF KROT

Värdshuset Blomman är ett litet men exklusivt övernattningsställe i de finare kvarteren. Det är rent och välstädat och endast någorlunda nyktra personer släpps in hit. Rummen ligger på övervåningen och markplanet består av en gillestuga, några enskilda bås och ett kök. Värdshusvärden, en kort, något fetlagd man med flint, klädd i en svart läderväst, står bakom en disk och tappar upp dryck. Runt om i lokalen trippar unga flickor omkring och serverar. Värdshuset är populärt och brukar vara fullsatt från klockan sju fram till elva på kvällen. Det brukar finnas relativt gott om dvärgar (4 – 6 st) i lokalen eftersom värdshuset har dvärgiskt öl som specialitet.

Eftersom ingen av rollpersonerna vet hur Filidorf Krot ser ut måste de fråga sig fram. Gästerna hänvisar till värdshusvärden och denne i sin tur säger att en Filidorf Krot har ett av de enskilda båsen, och att en bättre middag är beställd.

När rollpersonerna kommer in i båset sitter en bastant man vid ett bord och smuttar på ett krus rödvin av ypperlig kvalitet. När rollpersonerna kommer in ber han dem sitta ner. Sedan presenterar han sig som Filidorf Krot, kunglig rådgivare. Han säger att han först måste berätta bakgrunden för att de ska förstå problemet. Här beskriver du i korthet det som står om Tatarus i avsnittet 'Historia' i kapitlet 'Lamanien' i början av häftet. Sedan fortsätter Filidorf att tala.

För två veckor sedan upptäcktes att det onda svärdet var stulet. Man har gjort noggranna efterforskningar i rustkammaren och frågat ut i ett flertal personer utan resultat. Kungen har därför bett Filidorf att utse en grupp äventyrare. Dessa ska få tillgång till det goda svärdet, och med dess hjälp hämta tillbaka det onda och föra den skyldige till Zorla. Han har utsett spelarnas rollpersoner till uppgiften. Faktum är att han har studerat rollpersonerna under de senaste veckorna.

Filidorf säger att Rådet har sammanträtt för att hitta misstänkta. Den som stulit svärdet måste vara mycket mäktig och kunnig i magi. Dessutom är risken stor att personen är ond och maktlysten eftersom han tagit det onda svärdet. Man har kommit fram till två misstänkta.

Den första är ankhandelshuset Wissi. De kan ha stulit svärdet. Under de två veckor som gått har handelshuset fått ett enormt och oförklarligt uppsving i affärerna. Dessutom har dessa ankor bedrivit en magikerakademi och kanske skulle de behöva det mäktiga svärdet i sin ägo för att kunna utföra någon mystisk ritual. Om handelshuset Wissi kan Filidorf berätta allt som står under rubriken 'Ankhandelshuset Wissi — offentlig information' i kapitlet om ankhandelshuset.

Den andre misstänkte är att draken Haraxidix. Kanske dog han inte när dvärgarna låste in honom. Det är möjligt att han har kommit loss och lyckats få någon att stjäla tillbaka svärden åt honom.

Man hittade även en ring med inskriptionen 'S. U. — I evighet' bredvid det uppbrutna gallret. Vad det kan betyda vet han inte men den kan vara en ledtråd. (Det är det inte. Ringen tillhörde den smed som en gång smidde gallret. Den hade fastnat i en skarv och när gallret bröts upp föll den ner.)

Filidor säger att om de accepterar uppdraget faller ett stort ansvar på dem. Dels så får inte allmänheten veta något, skräcken för

Tatarus gamla svärd skulle panikslå folk och då skulle det vara perfekt för den som har svärdet att slå till. Dels måste de inse att det goda svärdet är en mycket stark skapelse. Förlusten av det skulle demoralisera landet ytterligare, även om svärdet är obrukbart för onda gärningar (skulle rollpersonerna få för sig att stjäla svärdet får du hålla det i minnet och straffa dem på något lämpligt vis). Slutligen måste rollpersonerna agera snabbt. Än så länge har inget hänt men man vet inte vilka planer svärdstjuven smider.

Filidorf avslutar med att säga att de får till i morgon på sig att bestämma sig. De ska göra ett noggrant övervägande och inte förhasta sig. Om de accepterar ska de infinna sig i den kungliga rustkammaren för att få svärdet. Han avslutar med att ge rollpersonerna en passersedel för att komma in i rustkammaren.

Just när Filidorf är klar kommer middagen. Det är en ordentlig måltid och under tiden den inmundigas kan rollpersonerna ställa frågor till Filidorf. Han kommer att svara efter bästa förmåga.

Om spelarna nästa dag har accepterat uppdraget och infunnit sig i rustkammaren träffar de åter Filidorf Krot och tillsammans med honom Lamaniens regent Tiribon II. Denne lämnar mycket högtidligt över svärdet efter det att alla rollpersonerna svurit att hålla sitt uppdrag hemligt, att inte missbruka svärdet, att inte ge tjuven någon pardon (men försäkra sig om att det är rätt person först) och att inte ligga på latsidan. När detta är över lämnar Tiribon rummet. Filidorf meddelar att belöningen för uppdraget är 1.000 gm. (Att belöningen består av pengar är bara för att pengar brukar passa alla rollpersoner ganska bra. Du är naturligtvis helt fri att byta ut belöningen mot något som du tycker är mer passande och som kan peppa spelarna mer). För att få dessa måste rollpersonerna hitta det onda svärdet och föra det och den skyldige, ifall han lever, till Zorla. (Har spelarna frågat kvällen innan så har Filidorf redan berättat detta.)

SANNINGEN OM TATARUS

Tatarus dog förvisso av drakens eld men döden är för vissa i Lamaniens fantasivärld inte slutet på livet. Han uppstod senare som en dödsgast. Han föredrog dock att vara inaktiv och låta folk tro att han var död ett tag framöver. Efter ett antal år bosatte han sig i den gamla borgen i Lövlän där han en gång tillbringat sin exil medan han tränade upp sin magiska förmåga (hans slott hade ju jämnats med marken). Han höll folk på avstånd genom att, med besvärjelser, göra klimatet hemskt i området och planterade dessutom in några flockar med ulvar. Han lät förändringarna gå långsamt och ingen märkte att han flyttade in.

För drygt två veckor sedan ansåg han att tiden var mogen att ta tillbaka sitt svärd och återskapa sitt Lamanien. Stölden gick bra men men han kunde inte ta det goda svärdet p. g. a. de starka skyddsbesvärjelser som lagts in i detta. Dessutom märkte han till sin förtret när han skulle börja använda sitt svärd att det hade påverkats av det goda svärdet, och han tvingades återvända till borgen för att utföra vissa ritualer för att frilägga dess mörka krafter. Detta kommer hålla Tatarus sysselsatt i tre veckor efter det att spelarna träffar Filidorf på värdshuset Blomman. Har spelarna inte löst äventyret då kommer Tatarus att använda svärdet för att ta kontroll över landet. Om detta inträffar är det upp till dig att bestämma hur handlingen fortlöper. Tatarus har en armé bestående av 400 skelett stationerade i sin borg. Dessa kan han aktivera och göra oövervinnerliga med hjälp av svärdet.

Tatarus har genom spioner vid hovet fått reda på vad som har skett efter stölden, och vet att han förr eller senare kommer att möta rollpersonerna i en närkamp. Han är övertygad om att han kommer att vinna denna. För att alltid veta var rollpersonerna är någonstans förföljer två av hans dresserade korpar dem hela tiden. Korparna har telepatisk kontakt med Tatarus. Rollpersonerna kommer under hela äventyret att känna sig iakttagna. SL kan påpeka detta då och då, när mer spänning eftertraktas. Spelarna kan även se korparna någon gång men inte så ofta att de misstänker att dessa är deras förföljare.

DE TVÅ SVÄRDEN

De två svärden, både det onda och det goda, är så mäktiga att reglerna för magi inte räcker till. Man kan i stort göra precis vad som helst med dem. Om spelarna använder svärdet till annat än vid striden med Tatarus kommer svärdets magiska egenskaper inte att framträda. Dessa måste man vara mycket kunnig

i magi för att behärska. Dock kommer svärdet att lysa svagt när fara är i närheten (denna egenskap känner ingen till och spelarna får själva komma underfund med vad det betyder). Det goda svärdet är tillverkat av ädelsilver medan det onda är gjort av ett mystiskt mattsvart stål. För rollpersonerna har det goda svärdet dessa värden:

Definition	Tvåhandssvärd		
Fattning	2H		
Skada	2T10+5	**STY-grupp**	4*
Vikt	2	**BV**	15

* Svärdet kan, om ingen av rollpersonerna är tillräckligt stark, alltid användas av den starkaste i gruppen.

Som Tatarus märkte hade svärden påverkat varandra. Detta gör att det goda svärdet även har en del onda egenskaper. Varje dag skall SL slå ett dolt procentslag, och om resultatet understiger (20 –svärdbärarens PSY) påverkar svärdet sin omgivning. Detta yttrar sig så att något som påverkar rollpersonerna negativt inträffar. Exempelvis kan en rollperson vricka en fot eller ett stort oväder inträffa. Naturligtvis vet inte rollpersonerna hur svärden påverkat varandra.

Det goda svärdet klarade sig av någon anledning betydligt bättre än det onda. Detta innebär att Tatarus måste lägga en mängd ritualer och besvärjelser över det onda för att få det att fungera som det ska.

NIX NERIM

Det är inte bara rollpersonerna som traktar efter de båda svärden. Det gör även den mycket specielle mannen Nix Nerim. Han beskrivs i ett senare kapitel.

INFORMATION

Om spelarna skulle vilja veta mera om t. ex. de misstänkta är detta inget problem. Filidorf hjälper dem gärna. De får tillgång till det kungliga biblioteket och kan även ta kontakt med någon av stadens lärda män. Rykten kan hittas på värdshus och tavernor men deras sanningshalt är ofta ringa. Vill du ge spelarna ledtrådar kan du göra det, men låt dem inte få veta alltför mycket. Du kan brodera ut historien om Tatarus lite om spelarna gör efterforskningar kring denna. Du får själv bestämma vad spelarna ska få fram; låt det inte vara för mycket men ändå så pass att de känner att det ger utdelning om de letar.

OCH SEDAN...?

Vad rollpersonerna gör nu är helt upp till spelarna. Sannolikt är att de beger sig antingen till Wissis handelssäte på Baltimux eller till draken Haraxidix håla. De kan också ägna tid åt att ta reda på vad ringen betyder. Hur detta kan fortlöpa är helt upp till spelarna och dig. Om spelarna fastnar alltför mycket i detta villospår kan du låta dem få veta sanningen om ringen på ett eller annat sätt.

I resten av äventyret beskrivs de olika deläventyren. Hur rollpersonerna kommer till de olika platserna och vad som händer under färden dit får du bestämma själv i ganska stor utsträckning. Använd beskrivningen av Lamanien och din egen fantasi för att få fram en så levande miljö som möjligt.

HJÄLPMEDEL

Om SL märker att spelarna kör fast alltför mycket kan han ge dem en lätt knuff i rätt riktning. Detta kan ske på flera mer eller mindre maskerade sätt. Allra bäst är förstås om SL ger spelarna ledtrådarna på ett sådant sätt att de tror att de själva hittat dem. En nödlösning är att låta Filidorf Krot rycka in och förklara hur det kan ligga till.

Om rollpersonerna skulle behöva något speciellt föremål som normalt inte går att få tag på i Zorla så kan Filidorf eventuellt hjälpa dem. Det kan t. ex. röra sig om hästar eller sällsynta örter.

STÄMNINGEN I ÄVENTYRET

I *Dödens väg* strider rollpersonerna mot det stora mörkret. De är hjältarna som mot alla odds lyckas (?) ta sig igenom alla faror och återvänder hem i triumf. Gör detta klart för spelarna. Deras rollpersoner är små och obetydliga och det enda de har till sin fördel är sin list och det goda svärdet. Överallt lurar faror. Lägg in Tatarus spioner där spelarna minst anar det; som en trevlig historieberättare på ett värdshus, som rådsherre, som vägvisare, etc. RPna kommer att färdas genom farliga trakter, och de måste hela tiden vara på sin vakt. Människor de möter kommer att vara misstänksamma och buttra; vilda djur kommer att vara aggressiva medan tama djur kommer att vara oroliga och olydiga; vädret

kommer att vara grått och mulet, etc. Försök skapa en stämning av att landet 'inte mår särskilt bra'.

Om de klarar av att undanröja Tatarus kommer alla sådana ororsmoment att försvinna. Landet blir behagligt och lättsamt att leva i, och alla människor de möter kommer att vara glada och trevliga. Sådana detaljer skapar en speciell stämning i äventyret.



DRAKEN HARAXIDIX HÅLA

Detta deläventyr utspelar sig i och omkring draken Haraxidix håla, som är belägen i Järnklyftorna, några mil från Bergborg.

BAKGRUND

Tyvärr måste vi göra spelargruppens våldsfixerade krigare besviken. Draken är död sedan länge. En person med god kännedom om drakar inser det snabbt.

Visserligen hade draken en mycket stark livsgnista och visst borde hämndlystnaden hållit den vid liv länge, men även en drake dukar under med tiden. Efter att ha härdat ut 157 år i den trånga drakhålan utan tillgång till föda dog den stora besten. Några år senare kom en orchisk gruvgång av misstag in i drakens håla och drakskatten plundrades på bara några timmar. Även drakkroppen plundrades på allt som gick att använda; tänder, skinn, klor, etc. Sedan flyttade orcherna därifrån och lät drakliket ligga kvar. Råttor och likmask kalasade snabbt på kött och andra kvarlevor så det enda som nu är kvar är ett enormt drakskelett .

BERGBORG

Bergborg är en liten stad mestadels bestående av tvåvånings stockhus. Den ligger på en klippavsats några mil väster om Järnklyftorna. Därifrån sköts det mesta av handeln med dvärgarna. Vart man än går ser man dvärgar, gruvarbetare, köpmän och malmkärror. Ungefär en fjärdedel av husen är kontor för olika handelshus. Resten är bostäder, värdshus, smedjor, etc.

Vill spelarna låta sina rollpersoner stanna en längre tid i Bergborg får du själv beskriva staden närmare. Den är inte av större vikt för äventyrets lösning.

Om rollpersonerna frågar någon dvärg i Bergborg så har ingen sett till någon drake de senaste hundra åren, men ingen kan heller svära på att Haraxidix finns kvar i sin håla. Vidare kan ingen säga exakt var drakens håla ligger.

HUR ROLLPERSONERNA NÅR DRAKHÅLAN

FÖRSLAG 1

Rollpersonerna kommer till Bergborg och träffar där en ålderstigen dvärg vid namn Kros. En RP som frågar någon annan bybo om Kros får svaret att den gamle dvärgen visserligen är lite gaggig men helt harmlös. Kros säger att han vet var drakens håla är och kan visa dem vägen gratis. Om rollpersonerna låter honom göra det kommer han att leda dem till helt fel ställe och bli mycket konfunderad när han inte hittar. Rollpersonerna tvingas övernatta i en grottformation och när de vaknar nästa dag är dvärgen borta. När rollpersonerna försöker hitta tillbaka till Bergborg hittar de drakhålans ingång av en slump. (Dvärggubben var mycket senil och dessutom starkt troende. Han trodde sig se en syn av Blånidros som uppmanade honom att visa rollpersonerna vägen när han såg dem i Bergborg).

FÖRSLAG 2

När spelarna kommer till Bergborg visar det sig mycket svårt att hitta en person som vet var drakhålan ligger. Folk säger att kartritaren Visidor bor i utkanten av staden men alla varnar för honom, han är galen. Ignorerar rollpersonerna denna varning hittar de snart kartritarens hus. Huset är i mycket dåligt skick och alla fönster är förtäckta.

Visidor tillbringade hela sin ungdom med att gå runt i Lamanien och se så mycket av landet som möjligt. Hans minne var näst intill övermänskligt utvecklat så när han vid 32 års ålder bosatte sig i huset i Bergborg kunde han göra exakta kartor över alla de områden han varit i. Detta håller han fortfarande på med när rollpersonerna kommer till staden 22 år senare. Visidor har bara haft kontakt med människor de få gånger han tvingats köpa saker han inte själv kunnat framställa. Detta han gjort honom mycket vresig och otrevlig. Dessutom har han gått in så för sitt kall att han sällan tänker på något annat.

Visidors kartor är mycket exakta men på de ställen där geografin ändrats sedan han såg den är naturligtvis kartorna inkorrekta.

Visidor kan tänka sig att visa rollpersonerna var drakhålan ligger men i gengäld begär han att de införskaffar vissa förnödenheter åt honom: penslar, bläck, papper, etc., samt att de lämnar honom ifred i fortsättningen.

HINDER

Det finns två stora hinder som möter rollpersonerna på deras väg mot drakens håla:

DVÄRGARNA

Järnklyftornas dvärgar är mycket hemlighetsfulla och måna om sina gruvor, sina gruvdriftshemligheter, sina skatter och sina liv. De släpper inte in utomstående utom i allra värsta nödfall. Det är inte säkert att RPna vet detta, men har de frågat Filidorf om hur de kan ta sig till Haraxidix håla så har han förmodligen upplyst dem om att dvärgarna inte precis är gästvänliga.

För att överhuvudtaget kunna komma fram till drakhålan så måste RPna anlita en dvärgisk vägvisare, oavsett om Visidor har givit dem en karta eller inte. Denne kommer att kräva 20 silvermynt per person om dagen i betalning (normalt tar resan tre dagar) samt alla omkostnader betalda (mat, tält, packåsna, etc.). Utan dvärgisk vägvisare så kommer RPna ovillkorligen att bli upptäckta av dvärgiska gränsvakter och avvisade med ondsinta dvärgblickar i ryggen. Har de däremot en dvärgisk vägvisare så kommer denne att prata dem förbi gränspatrullerna och ta dem in bland Järnklyftorna, på särskilda stigar givetvis.

Det är mycket lätt att hitta dvärgar i Bergborg, men ganska svårt att hitta någon som är tillräckligt erfaren och inflytelserik för att kunna lotsa in ett antal främlingar på 'dvärgisk mark', och som dessutom kan låta sig övertalas till detta. Om någon av rollpersonerna är dvärg så blir denna uppgift betydligt enklare; om någon RP är alv eller magiker så kan det bli problem; om dvärgar är misstänksamma mot något så är det alver och magiker.

SVARTFOLK

Trots att Järnklyftorna är tätt bebodda av flera dvärgstammar så lever det en hel del orcher, troll och vildsinta minotaurer bland bergen. Dessa anfaller ytterligt sällan dvärgarnas väleskorterade malmtransporter, men det är inte alls omöjligt att de skulle anfalla ett gäng rollpersoner. Svartfolken opererar huvudsakligen på natten och anfaller i band om 10–20 stycken. Om rollpersonerna blir anfallna och det går verkligt dåligt för dem, så kan SL låta en dvärgisk gränspatrull komma och rädda dem i sista sekunden. Denna kommer givetvis att kräva en viss ersättning.

GROTTAN

Grottan ligger en dryg dagsmarsch från Bergborg. Ingången till grottan är igensatt med en enorm metallskiva med en stor mängd magiska förseglingssymboler på. En text på dvärgiska finns inhuggen i skivan:

Den store Haraxidix vilar här.
Må den onde ta hans svarta själ.

Att ta sig in grottan denna väg är nästan omöjligt (betänk att inte ens draken klarade av att forcera den!). Det finns dock en annan väg, för den gruvgång som orcherna en gång hackade upp finns fortfarande kvar. Spelarna har dock ingen aning om att denna existerar. Här kan du göra på flera sätt:

FÖRSLAG 1

Rollpersonerna kan träffa Irmeland Gycklaren. Se i så fall hans personlighetsbeskrivning längre fram i äventyret.

FÖRSLAG 2

Rollpersonerna blir utsatta för ett bergsrå (beskrivs i appendix I i slutet av häftet). Detta lockar in en eller flera rollpersoner i en gruvgång. Då de helt tappat bort sig och irrar omkring kommer de in i gången som leder till drakgrottan. För att rollpersonerna inte ska få sin livskraft bortsugen av bergsrået kan du, av en slump, låta dem hitta ut igen. Vill du kan du slå ett slag för att se om de hittar ut i alla fall. Det krävs i så fall ett Väldigt svårt INT-slag.

FÖRSLAG 3

Du kan även låta spelarna hitta in i grottan själva. De kan t. ex. följa något litet djur som har sin boning i drakkraniet. Om någon av rollpersonerna är intresserade av gruvor kan du nämna att det syns små fragment av någon ovanlig metall längre in i gruvgången som leder till drakgrottan.

Grottan är mycket stor och mitt i den ligger det enorma skelettet. Det är en magnifik men en aning skrämmande syn.

DET VIKTIGA I DELÄVENTYRET

I detta deläventyr finns inget som måste hända för att man ska kunna lösa hela äventyret. Om spelarna struntar i att följa upp ledtråden så gör det sålunda inte så mycket. Dock är drakgrottan eller dess omgivningar en utmärkt plats att låta RPna träffa Irmeland på.

ÄVENTYRETS FORTSÄTTNING

Efter att snopet ha upptäckt att draken är död kan rollpersonerna göra flera saker. Har de träffat Irmeland yrkar han på att de ska bege sig till de tre osaliga brödernas grav. Rollpersonerna kan även resa tillbaka till Zorla och meddela sina resultat. På vägen kan du lägga in några fler episoder, t. ex. ett möte med Tatarus spioner.



ANKHANDELSHUSET WISSI

Detta deläventyr utspelar sig på ön Baltimux i staden Hi.

BAKGRUND

Handelshuset Wissi har i alla år bedrivit en magikerakademi som endast utbildat ankor. Den har sysslat främst med besvärjelser som påverkar och lurar sinnet. Denna del av magin kallas illusionism. Akademin har varit den enda lamanska akademin endast för ankor. Anledningen till att de höll den hemlig var att man misstänkte att om den uppdagades så skulle människobefolkningen och framför allt andra magikerakademier göra starkt motstånd och kanske kunde rena våldsamheter bli av, eftersom man inte ville se ankorna mäktigare än de redan är.

För att dölja denna magikerakademi började ankorna att handla, något som passade dem utmärkt. Handeln gick ganska bra, och man segade sig sakta uppåt. Antagligen skulle handelshuset kunnat expandera snabbare, men stor del av de pengar som man fick in gick till akademin.

Akademin ligger i ett människodimensionerat hus i en avskild del av staden. Denna lokal känner bara akademimedlemmarna och handelshusets medlemmar till.

Nu på senare tid har man, efter att det kommit ut att akademin finns, fått ett rykte som opålitliga nekromantiker och på grund av detta har handeln gått så dåligt att akademins pengar hotar att ta slut.

För ungefär två veckor sedan kom dock Tatarus till Baltimux för att tala med ankorna. Han erbjöd dem att lägga en ritual över handelshuset som skulle rycka upp deras affärer, och dessutom en *stor* penningsumma. I gengäld skulle han få ta deras tre bästa magiker med sig för att med deras hjälp kunna bryta spärrarna som skulle hindra honom från att använda det onda svärdet. Han berättade bara sitt ärende för dessa tre, men han förvrängde sanningen; så ankmästarna vet således inte riktigt vad mannen (som de självklart inte vet är Tatarus) skall göra. (Tatarus kan ingen illusionism, vilket alltid varit en nagel i ögat för honom. Han tror att något slags magiskt skydd är lagt på svärdet och att detta mycket väl skulle kunna bestå delvis av illusionistbesvärjelser.)

Tatarus lyckades få med sig magikerna. De var till en början tveksamma men ett accepterande skulle innebära att de kunde få tillbaka sin status som handelshus och med guldet kunna finansiera en propagandakampanj för att övertyga folk om att ryktena om en magikerakademi är överdrivna och att akademin är helt ofarlig (och kunna muta de största handelshusen att fortsätta handla med dem oavsett vad de tror). Tyvärr kom uppsvinget i affärerna alltför plötsligt och ankorna blev



ännu mer misstänkta än tidigare. Ankorna som är kvar i Hi vet bara att de tre åkt iväg med en man för att hjälpa honom med ett magiskt föremål. De är således ganska förvirrade, men samtidigt glada då de ser att affärerna går så bra.

Eftersom svärden påverkat varandra har arbetet med att lossa de magiska spärrarna tagit längre tid än beräknat och de magiker Tatarus tog med sig har ännu inte kommit tillbaka till Baltimux. Således befinner sig nu affärerna på topp men magikerakademin har blivit av med sina tre stormästare och en mindre kunnig anka står nu som överhuvud. Detta är en svår situation och ankorna blir mer och mer otåliga.

STADEN HI

Denna information kan spelarna få redan innan de kommer till Baltimux då den nästan utgör allmänbildning hos en lamansk medborgare.

Hi är den största staden på Baltimux. Den ligger i en skyddad vik och i denna ankrar många fartyg som är för stora för att komma in till kaj.

Själva staden utgörs nästan till hälften av handelshusens kontor, lagerlokaler, myntväxlare, tullhus och annat som har med handeln att göra. Resten är värdshus, tavernor samt några bostadshus.

Hi är en handelsstad och det finns få ursprungligen bofasta. Huvuddelen av befolkningen är främmande handelsmän som bor här några år och har hand om handelshusens kontor.

Staden är byggd i en dal mellan två kullar och eftersom dessa är relativt branta har de varit en naturlig begränsning för stadens expansion. De har också skyddat staden mot anfall från tre sidor. Den begränsade ytan har även medfört att priserna på tomtmark är väldigt höga, varför den relativt begränsade del av befolkningen som är fattig bor utanför staden, på andra sidan kullarna.

Staden är relativt liten men ett mycket stort antal människor bort där, cirka 5.000 personer som mest (ett svindlande antal). Husen är, för att utnyttja utrymmet så bra som möjligt, höga. Tyvärr är de ofta dåligt byggda och det händer då och då att ett hus faller samman. Därför är lägenheter på de nedre etagen dyrare och mer statusfyllda än de på de högre (folk inbillar sig att chansen är större att de hinner ut ur de lägre).

HUR ROLLPERSONERNA KOMMER TILL BALTIMUX

Sannolikt reser rollpersonerna från Zorla nedför floden Tox för att komma till handelsön, men det är möjligt att resa från vilkan hamnstad som helst i Lamanien eller längs Rostfloden från staden Ir. Detta har ingen större vikt för äventyrets lösning. Lastbåtar går regelbundet från alla större städer och rollpersonerna kan säkerligen få åka med på en av dess mot en betalning på mellan 10 och 60 sm/person/överfart beroende på hur komfortabelt man vill ha det. Det finns även mindre passagerarbåtar som har en taxa på ca 50 sm/person/överfart.

Under färden kan diverse saker inträffa. Här är några förslag:

FÖRSLAG 1

Båten är utsatt för en komplott. En av kaptenens närmaste män har förberett ett myteri och besättningen tänker efter att ha tagit befälet åka den legendariska piratön Mytos med den värdefulla lasten (lägg in en värdefull last, t. ex. sidentyger). De sjömän som inte vill vara med hivas överbord tillsammans med eventuella andra passagerare.

Om rollpersonerna hjälper till att kväsa myteriet, så får de flera vänner (de övriga passagerarna, kaptenen och de trogna sjömännen), men samtidigt också en mängd fiender i Hi (kamraterna till myteristerna). Om rollpersonerna väljer att stödja myteriet (SL kan t. ex. låta skeppets kapten behandla dem illa), så tar äventyret en helt annan vändning, och RPna bör ha ett *högt* värde på Övertala för att lyckas övertyga myteristerna om att segla någon annanstans än till Mytos.

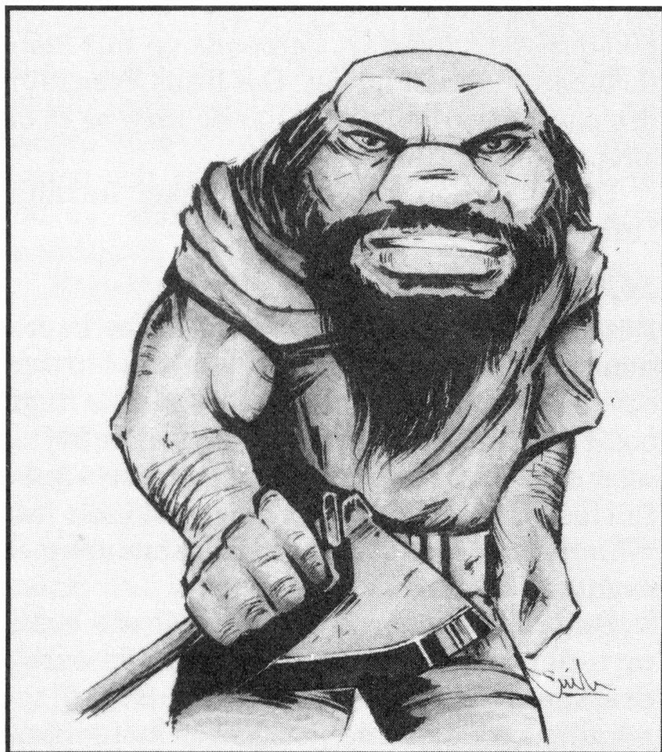
FÖRSLAG 2

Maten har blivit förgiftad av en ovanlig smitta som förmedlats av skeppets råttor. Detta medför att en livsfarlig sjukdom sprider sig på skeppet. Den smittar inte på annat sätt än via mat och dryck, men alla som ätit insjuknar omedelbart och dör. Av någon anledning åt inte rollpersonerna den maten (griljerade fårtestiklar?), och till sist är de ensamma på skeppet (som normalt kräver 20 mans besättning...). När (eller kanske OM...) de kommer

i hamn kan det också hända att de blir de anklagade för att ha förgiftat besättningen för att kunna stjäla lasten.

HINDER: TATARUS SPIONER

Om RPna har betett sig på ett sådant sätt att Tatarus börjat bli rädd för att bli avslöjad, kommer denne nu att försöka stoppa dem. Om de däremot inte verkar vara honom på spåren, så kommer Tatarus inte att konfrontera dem öppet utan avvakta och se vad RPna tar sig för.



Tatarus har två stycken hantlangare i Hi, Gurd och Mendros (se beskrivningen av SLP i slutet av äventyret). Dessa kommer att försöka hålla RPna under uppsikt, och på en given signal försöka döda en eller flera av dem. För att upptäcka sina förföljare måste någon RP lyckas med ett färdighetsslag på Upptäcka fara (slå en gång per dag); lyckas något slag så upptäcker RPna sina förföljare. Lyckas förföljarna då också med ett slag på Upptäcka fara så vet de om att de är upptäckta. Om RPna vet om att de är förföljda och iakttar Gurd och Mendros så kan det hända att de får se dem tala med två svarta korpar.

Gurd och Mendros har fyra metoder att oskadliggöra RPna för de närmsta veckorna:

- De startar ett krogslagsmål och ser till att RPna blir utpekade som bråkmakare. För att klara sig ur detta krävs perfekta slag på Övertala, *stora* mutor, eller en god vän med mycket kontakter (kanske någon från båten?). SL bör inte göra det *alltför* svårt för spelarna, men de kan gärna förlora en dag eller två i fånghålorna.
- De placerar något stulet föremål bland RPnas utrustning och kontaktar stadsvakten. Se ovan.
- De anfaller RPna med våld. Detta kan ske på två sätt; antingen ur bakhåll (med Gurds armborst) eller öppet (de litar på Mendros styrka). Eventuellt kanske de också tar hjälp av några ovänner till RPna (myterister, ankor, etc.). Här är det helt upp till spelarna att klara sig själva; SL bör inte hjälpa dem i striderna. Dör någon RP — otur... eller dåligt omdöme.
- De anlitar stadens mästertjuv för att stjäla det goda svärdet. Om SL tycker att spelarna kommit väldigt långt redan, så kan han till och med låta tjuven lyckas. Det spelar i så fall ingen roll hur noggrant RPna än bevakar svärdet — det kommer att bli stulet i alla fall. Ju bättre bevakning de har, desto fler ledtrådar bör de dock få till vart det kan ha tagit vägen. Observera att äventyret är slut om Gurd och Mendros får tag på svärdet och lyckas ta sig bort från Hi; detta är alltså inte en vidare bra lösning. Om tjuven blir tillfångatagen så kommer mästertjuven att berätta vilka som gav honom uppdraget.

Om RPna skulle ta Gurd eller Mendros till fånga så kommer de att kunna få vissa ledtrådar av dem (se kapitlet om SLP i slutet av äventyret).

ANKORNA

ANKHANDELSHUSET WISSI — OFFENTLIG INFORMATION

Rollpersonerna kan få följande information av Filidorf Krot eller någon medpassagerare på vägen till Hi. Om du vill så behöver han inte berätta allt. Det kan vara intressant för spelarna att själva få rota fram det. Informationen kan hittas hos nästan alla handelshus, både i Zorla och på Baltimux.

Handelshuset drivs enbart av vita ankor och har sitt huvudkontor i Hi på Baltimux. Det finns även andra kontor men detta är det enda i Lamanien förutom en anka stationerad i Tortiria. Handelshuset bildades av Erbin Wissi som flydde från Ankien under guldru-

schen. Sedan dess har handelshuset expanderat, relativt sakta men i mycket jämn takt. Det har nu i sin ägo fem mindre fraktskepp som åker runt till de flesta större hamnarna runt Silversjön. Varorna varierar men det handlar till största del om tyg, medecinalörter, spannmål och djurhudar.

Handelshuset har ofta fått kritik eftersom man i möjligaste mån försöker arbeta utan icke-ankiska medarbetare. Vad detta beror på vet man inte men det har antagligen sin grund i att de inte litar på några andra. Handelshuset är dessutom känt för att vara mycket noggrant och försiktigt när det gör affärer.

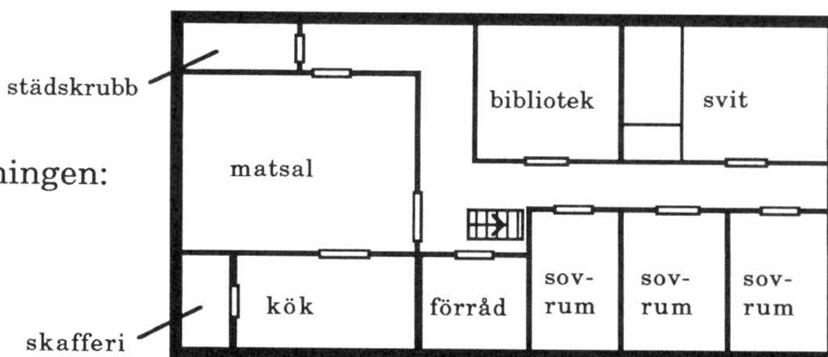
Vid sidan av handelshusverksamheten bedriver ankorna en mindre magikerakademi. Den hölls länge hemlig och det är egentligen ingen som vet något mer om den än att den finns. (Filidorf Krot kan berätta en hel hög osanna rykten t. ex. att de sysslar med nekromanti, att de planerar för världens undergång och att de övervakar den ekonomiska balansen i staden med sin magi. Han vet naturligtvis inte om ryktena är sanna eller falska.) Om rollpersonerna frågar någon på Baltimux om akademin kommer de sannolikt att höra en massa rykten (kanske något sant?).

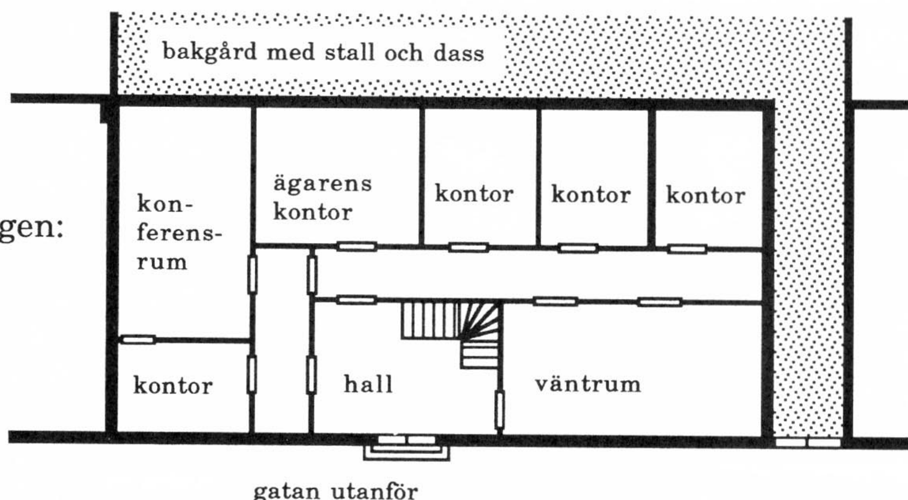
Handelshuset Wissi har aldrig varit bland de större handelshusen i Lamanien, utan man har alltid hållit sig lite i bakgrunden och legat lågt i viktigare affärsuppgörelser. Denna försiktiga politik ändrades drastiskt för några veckor sedan, då man lät beställa tre nya skepp och genast lade in mycket höga bud i pågående affärer. Plötsligt verkade det som om handelshuset Wissi var det största och mest inflytelserika av alla. Vad denna kursomläggning beror på är det ingen som förstår eller kan gissa. (Rådet misstänker som sagt att de kan ha stulit svärdet och använder det till någon mystisk ritual.)

ROLLPERSONERNA KOMMER IN I HANDLINGEN

När rollpersonerna kommer till Hi kommer de utan problem kunna hitta ankhandelshuset Wissis huvudkontor. Det ligger i de centrala delarna av staden och är prydligt, om än inte

Wissis huvudkontor





pråligt. Det är byggt i ankstorlek och bara några rum på bottenvåningen är anpassade för människor.

Dörren står öppen, och i människornas audiensrum är det mycket folk som gastar i munnen på varandra. Det märks att handelhuset Wissi inte är vana vid så mycket ruljans. Så småningom så får RPna träffa handelhusets ledare, en ganska ung, vit anka klädd i en lång, svart kåpa. Han har en spetsig hatt på huvudet och talar med låg, långsamt släpande röst, som om han försökte låta mycket mystisk. Han presenterar sig som Burolicus Grönhjässa och undrar vad han kan göra för RPna.

Om RPna börjar fråga om magikerakademin så fräser han till och kvackar att de inte har med den att göra, och det dessutom inte är en magikerakademi. Med vida gester börjar han traska runt i rummet och med upprörd röst beklaga sig över att alla vill lägga sina stora näsor i blöt (om någon RP har en speciell näsform, utnyttja detta). *'Akademin sysslar med ekonomiska spörsmål, sköter sig själv och stör ingen annan'*, hävdar Burolicus, *'så om det var allt, så önskar jag er en gråmulen dag som får era stövlar att mögla. Adjö!'*.

Om RPna i detta läge uppträder vänligt och tillmötesgående och lockar med pengar eller stora gentjänster, så lugnar Burolicus dock ned sig efter ett tag (han är trots allt i grund och botten en köpman) och kan avslöja följande: (inom parentes står det *lägsta* belopp RPna måste ge honom i muta för att få den begärda upplysningen).

- Akademin sysslar med magi, men inte med nekromanti. (10 sm)
- Akademins tre stormästare är för tillfället ute på resa, men väntas tillbaka inom några veckor. (50 sm)
- Stormästarna skulle hjälpa en magiker med ett konstruera ett magiskt föremål. (200 sm)
- Magikern håller till någonstans i Lövlän i nordost. (200 sm)

Om rollpersonerna däremot inte gör någonting för att beveka Burolicus så visar han dem på porten. Han säger sig inte veta någonting om några svärd eller svärdsstölder, och förklarar det plötsliga ekonomiska uppsvinget med att man börjat investera sina besparingar. Han upprätthåller sin besvärade och avvisande attityd och ber RPna sköta sig själva.

Ett nattligt besök på handelshusets kontor kan ge flera intressanta ledtrådar. Rollpersonerna kan hitta papper om var akademilokalen ligger, de kan kanske titta i Burolicus Grönhjässas dagbok (se avsnittet om spelledarpersoner i slutet av häftet) eller lyckas pilla fram ett brev från en av de tre stormästarna som berättar att 'arbetet med föremålet (som visade sig vara ett svärd) tar längre tid än beräknat' och som ger instruktioner för hur akademins arbete ska bedrivas under tiden. Detta är bara förslag, och som du ser är det relativt lätt att lägga in den information som du tycker spelarna bör få. Något ont svärd lär de med säkerhet dock inte hitta hos ankorna. (Om du känner dig grym kan du ju alltid placera in ett svärd som liknar det de söker efter. Det kan skapa intressanta situationer och ge spelarna extra huvudbry.)

Handelshuset bevakas nattetid endast av stadsvakten, som patrullerar torget vid dess framsida regelbundet.

DET VIKTIGA I DELÄVENTYRET

Ankhandelshuset Wissi är förmodligen RPnas bästa ledtråd till äventyrets lösning. Om de inte klantar sig något alldeles enormt, bör RPna få reda på att akademins tre stormästare har rest österut för att arbeta med ett magiskt föremål (eventuellt också att det är ett svärd), om inte av Burolicus, så kanske av någon annan anställd vid handelhuset. Om de tar reda på detta med våld eller med list är dock upp till spelarna själva. SL bör göra det hela lättare för dem om de använder sig av pengar eller övertalning, medan de kan bli tvingade att fly hals över huvud från staden om de försöker med våld.

ÄVENTYRETS FORTSÄTTNING

Härifrån kan RPna fortsätta vart de vill. Eventuellt kan de träffa Irmeland Gycklaren i Hi, och av honom övertalas att bege sig till de tre osaliga brödernas grav. De kan också träffa någon dvärg som villigt åtar sig att visa dem vägen till draken Haraxidix håla (om han verkligen vet den exakta vägen får SL avgöra; det är inte omöjligt att dvärgen försöker lura dem). Om RPna efter sina äventyr i Hi tycker sig veta sanningen, kan du låta dem bege sig till Tatarus borg för slutkonfrontationen.

DE TRE OSALIGA BRÖDERNAS GRAV

Detta äventyr gör sig bäst om det utspelar sig i Dryenerträsket (du kan naturligtvis lägga gravplatsen på någon annan plats, men Dryenerträsket är tillräckligt otrevligt för att tjäna som grav åt bröderna); var i träsket är dock helt upp till dig.

BAKGRUND

Ungefär samtidigt med Tatarus födelse födde en rik kvinna i Zorla trillingar, tre gossar som var till förvillelse lika varandra. Eftersom modern stod högt på samhällsstegen hade hon råd och möjlighet att ge sina tre barn en fin utbildning. De var alla intresserade av samhällets uppbyggnad och politik och studerade senare just dessa ämnen. När de nådde vuxen ålder hade alla nått höga positioner inom den lamanska statsmakten. En var borgmästare i Zorla, en statssekreterare och en kungens militärrådgivare.

När Tatarus var färdig med sitt svärd och började sina erövringar var det de tre bröderna som till Zorlas magikerakademi lade fram förslaget att man skulle göra ett lika starkt svärd. De bekostade även magikerakademins studier. När svärdet var klart och Tatarus "dödad" var magikerakademin angelägen om att ta åt sig äran för det goda svärdet och därigenom få en stark ställning i den nya styrelsen. Tyvärr ville de tre bröderna också detta, och för att lösa problemet anställde magikerakademin en lönnmördare. Inom loppet av några dagar var de tre bröderna undanröjda på ett sätt som inte väckte alltför mycket uppmärksamhet. Problemet var löst och magikerakademin fick all äran.

De tre bröderna hade dock mycket starka viljor, och hatet mot magikerakademins svek var så stort att de återkom till världen som spöken, bundna till Lamanien. Under de följande tio åren besvärade dessa magikerakademin med obehagliga nattliga intrång och trakasserier. Brödernas egentliga mål var dock att stjäla svärdet som, enligt dem, var deras egendom. Detta lyckades aldrig och för att en gång för alla bli av med bröderna gick hela magikerakademin och en stor mängd ylistpräster mot den plats där de misstänktes hålla hus. Man hittade dem och tvingade dem med en mängd ritualer och besvärjelser ut i Dryenerträsket. Man lyckades aldrig förgöra dem, men bröderna bands till en gravkammare vilken förseglades med en helig ritual så att de aldrig mer skulle komma ut. Utanför gravkammaren placerades även en stor väktare. I graven lade man de böcker som bröderna skrivit under sin livstid. Dessa behandlade det lamanska samhället.

Numera är det bara mycket kunniga och åldrade historiker som kommer ihåg de tre bröderna och deras höga positioner. Hur de dog och vad som hände efteråt är det emellertid ingen som vet (se dock Irmeland Gycklarens information nedan). Dryenerträsket är en ogästvänlig plats och det är ytterst sällan någon besöker det.

IRMELAND GYCKLARENS INFORMATION

För några år sedan, under en vistelse i en av Lamaniens mindre städer, fick gycklaren Irmeland av en händelse tag på ett gammalt pergament. Han förstod endast att det handlade om böcker som beskrev samhället innan



Tataruskriget. Böckerna skulle finnas i en grav men det var omöjligt att utläsa vems grav eller var denna låg. Detta intresserade honom och han började forska kring pergamentet. Han hörde talas om de tre bröderna och magikerakademin, och efter vidare efterforskningar fick han fram sanningen om bröderna.

Irmeland vet således att bröderna lönnmördades och varför, han vet att de blev spöken och han vet att de begravdes någonstans i Dryenerträsket. Han vet dock inte exakt var graven ligger och vad den kan tänkas dölja. Av denna anledning är han mycket angelägen om att RPna följer med honom dit. Irmelands avsikt med resan är först och främst att hitta böckerna. Han tror dock att bröderna kan ha brutit den heliga förseglingen och kommit ut och hämtat svärdet. Var de då kan vara är osäkert, men det enda stället man kan leta på är i graven. Det kan också tänkas att bröderna inte undkommit, men med telepati lyckats påverka någon annan att stjäla svärdet åt dem. Irmeland är således glad om han lyckas slå två flugor i en smäll när han reser till Dryenerträsket.

DRYENERTRÄSKET

Dryenerträsket är ett sumpområde beläget söder om Mittsjön. Träsket består till största delen av gyttja och slam vilket är mycket svårt att ta sig igenom. Hästar som kommer ut i träsket kommer osvikligt att fastna och sjunka. Här och var sticker små öar upp ur slammet. En tung stank av förruttnelse ligger över hela träsket.

Träsket är kraftigt bevuxet med främst snår, som gör det ännu svårare att ta sig fram, men även en mystisk och förvriden lövträdssort.

Under sommarmånaderna är träsket kvavt och fuktigt och en träskfarare besväras av otaliga insekter. Dessutom finns andra obehagliga invånare. Ormar, spindlar och skorpioner är vanliga i träsket under sommaren. Bland ormarna är den bruna träskormen den mest irriterande (se Appendixen i slutet av äventyret).

Under vintern är träsket dött. Alla större djur ligger i dvala och en öde stämning vilar över området. Det är nästan omöjligt att ta sig fram eftersom gyttjan håller en temperatur på omkring +3°C.

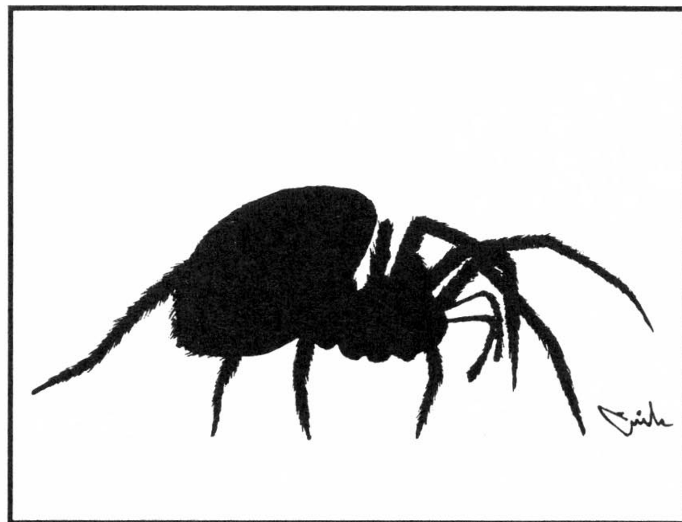
Det enda sättet att ta sig fram genom träsket är med träskskor, som liknar snöskor. Det är träramar med läderbotten som spänns fast på fötterna. De är vanliga bland personer som färdas i träsk och Irmeland kommer att föreslå att gruppen använder sådana om de inte kommer på det själva. Utan träskskor kommer man att för varje steg man tar sjunka en bit djupare och snart drunkna i gyttjan. En magiker kan använda LYFT på en person som råkat i en sådan situation.

ROLLPERSONERNA I TRÄSKET

Under färden genom träsket kan en rad intressanta händelser inträffa. Här presenteras några förslag.

FÖRSLAG 1

En flock unga jättespindlar bestående av 7 djur är på jakt inne i träsket. Såvida spelarna inte är mycket stridsdugliga blir de tvungna att fly eller gömma sig för spindlarna. Tyvärr gör spindlarnas mycket goda luktsinne att det är svårt att gömma sig för dem. Det går dock att lura dem, t. ex. med stark parfym (parfymen kan du av någon anledning ha givit spelarna tidigare).



FÖRSLAG 2

På en liten ö i träsket hittar rollpersonerna en grå sjömansmössa och en berlock i guld, gömda inuti ett ihåligt träd. Berlocken går att öppna och inuti finns ett brev ihopvikt. Brevet riktar sig till någons fästmö och berättar att den som skrev inte kommer att klara sig länge till i den helvetiska träsket, men att han älskar henne ändå. Letar rollpersonerna noggrant på ön hittar de flera väl avgnagda människoben. (Detta kan användas som ett varnande exem-

pel. Du kan också lägga in det om rollpersonernas proviant tar slut. Det kommer garanterat att skrämma upp spelarna).

GRAVEN

MARKNIVÅN — UTANFÖR

Träskets vegetation upphör plötsligt och ni ser in i en cirkelformad "glänta" med en diameter på cirka 25 meter. Mitt i "gläntan" finns en liten ö. På ön finns en låg fyrkantig byggnad i sten.

SL: Byggnaden är ingången till graven.

INGÅNGEN

På ön (5 meter i diameter) *står en byggnad i sten* (3 x 3 x 1,5m). *Den är fri från utsmyckningar men på en av sidorna finns en stor rund stenplatta med en text på* (texten är skriven på lamanska). *Den lyder: "De som här neederstigha skola aff et grufligt öödhe drabbas".*

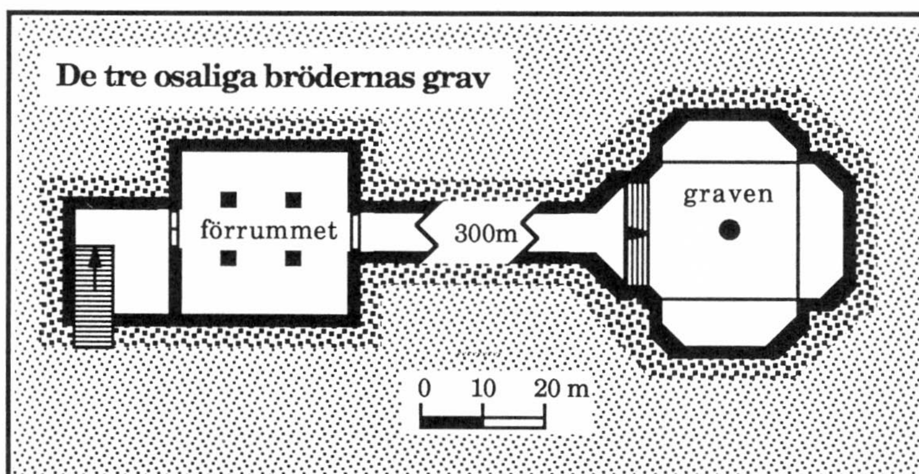
SL: Om någon tvekar att fortsätta kommer Irmeland snabbt påstå att han bär en amulett som skyddar mot förbannelser.

Ingången till graven är plattan där texten står. Att komma på det kräver dock ett slag för Finna dolda ting eller att någon säger att de undersöker just stenplattan extra noga. Stenplattan är försedd med gångjärn på ena sidan och går att öppna som en dörr. Tyvärr är dörren trög och kräver en smärre muskelansträngning för att få upp (STY 7 på motståndstabellen. Har man ett bräckjärn eller dylikt klarar man dock slaget automatiskt).

NEDGÅNGEN

Innanför stendörren finns ett litet stenrum. Tre höga trappsteg leder ner till ett jordgolv där takhöjden är tillräcklig för att en normallång människa skulle kunna stå rak (2 meter i tak). Spindelväv och damm täcker rummet. Förutom det är rummet tomt. Utefter den bortre väggen leder en trappa nedåt.





SL: Trappan går i en fyrkant flera varv nedåt. Efter ett halvt varv kan rollpersonerna se en skylt med texten "I äären Warnade" med snirklig stil. I slutet av trappan finns ett litet tomt rum med stenväggar och schackrutigt golv. En stor välvd dubbeldörr med dragringar utgör ingången till nästa rum.

FÖRRUMMET (VÄKTARENS KAMMMARE)

Detta är ett kolmörkt rum. Ljuskällan når bara en bit in och det enda som syns är golvet, men lite längre in kan två pelare anas. Golvet är gjort av medelstora (20 x 20cm) olikfärgade, en aning skrovliga, stenplattor. Taket är välvt och hålls upp av pelarna.

SL: I rummet finns gravens väktare, ett stort rött lejon. Det beskrivs närmare i appendix I. (Läs det innan du fortsätter i äventyret).

Låt rollpersonerna komma in i rummet innan lejonet visar sig och låt det gärna komma bakom dem så att utgången är blockerad. Ett lätt morrande bakom ryggen kan skrämma livet ur vem som helst.

Tänk även på att rollpersonerna antagligen inte kan lysa upp hela rummet samtidigt utan kanske har en sfär med fem meters radie av ljus som är tillräckligt starkt för att man ska se något i det. Resten av rummet är kolmörkt.

Hur samtalet med lejonet förlöper är helt upp till dig och spelarna. Om lejonet bestämmer sig för att släppa in dem i gravkammaren kan rollpersonerna träffa de tre

osaliga bröderna. Detta är dock inte helt nödvändigt, och om du inte tycker att rollpersonerna gjort sig förtjänta av det ska du inte känna dig tvingad att släppa in dem.

GÅNGEN

Efter att ha kommit ut ur rummet med lejonet kommer ni in i en gång som verkar oändligt lång. Gångens väggar är gjorda av skrovlig sten. De är välvda och går ihop till en spets där gången är som högst. Golvet är av hårt packad jord. Längst bort i tunneln syns ett svagt grönaktigt ljus.

SL: Gången är 300 meter lång.

GRAVKAMMAREN

Detta rum lyses upp av ett mycket svagt grönaktigt ljus som är lika starkt i hela rummet och till synes kommer ur tomma luften. En trappa leder ned till rummet. Detta är kvadratiskt i sin grundform men på varje vägg finns en djup nisch. Dessa är upphöjda och ligger således en bit ovanför resten av rummet. Inne i nischerna kan diverse föremål skymtas men ljuset är inte tillräckligt starkt för att man ska kunna urskilja vad. Mitt i rummet står en stor pelare av sten och stöttar taket. Tre skuggor, då och då nästan människolika, rör sig sakta och planlöst genom rummet. Det är helt tyst.

SL: De tre skuggorna är de tre osaliga brödernas spöken. Deras kraft har under vistelsen i graven tunnats ur och är nu inte starkare än att de kan röra sig runt i rummet. Alla anletsdrag är borta och så även vanliga spökens förmåga att skräckslå.

Om rollpersonerna börjar tala med dem kommer de att svara. Rösterna låter olika beroende på vilket av spökena de tillhör, men ingen av dem kommer från en speciell plats utan verkar uppfylla hela rummet.

Om rollpersonerna är otrevliga, tjatar eller på annat sätt ofredar bröderna kommer de inte att avslöja vad de vet. Är rollpersonerna dock artiga och listiga (färdigheten Övertala kan komma till pass) kan de berätta en hel del. (Se De tre osaliga brödernas information).

Varje nisch tillhör en av bröderna och de saker som ligger i dem tillhör respektive broder. I varje nisch finns en bok som beskriver samhällets olika delar innan Tataruskriget (en bok handlar om statsskicket, en om militären och en om rättssystemet. Det är dessa böcker som Irmeland Gycklaren eftertraktar). Resten är saker ur brödernas liv; kläder, vapen, små porträtt etc.

DE OSALIGA BRÖDERNAS INFORMATION

Om rollpersonerna anklagar bröderna för att ha tagit svärdet kommer dessa att hävda att de inte skulle klara att stjäla det. Dels är deras själar så svaga att de knappt kan röra sig, än mindre tänka ut någon stöldplan, och dels hindrar den heliga ritualen dem från att lämna gravkammaren.

Om rollpersonerna redan råkat ut för Fången i tornet, eller om de frågar vem som kan ha stulit svärdet, kommer bröderna påstå att Tatarus gjort det. De säger att han inte dog av drakens eld; om deras psyken klarade att hålla sig kvar i de levandes rike måste Tatarus starka själ klarat det utan problem. Antagligen sitter han nu och smider planer i sin borg. Bröderna vet att han en gång hade en borg som låg norrut, vid foten av Rylerbergen. Om den finns kvar vet de inte och exakt var den låg kommer de inte heller ihåg (se dock Tatarus Borg).



AVSLUTNING

Irmeland Gycklaren kommer att försöka ta hand om de tre böckerna. När han gjort det försöker han försvinna eftersom han inte anser sig ha något mer att göra i graven. Dessutom kan det vara lämpligt för honom att inte stanna alltför länge i rollpersonernas sällskap efter att ha lurat ner dem i en grav djupt inne i ett träsk.

Vad rollpersonerna gör är helt upp till dem. Om de fått information om Tatarus kanske de vill veta om hans borg finns kvar och var den ligger (se Tatarus Borg för mer om detta). Annars kanske de beger sig till Ankhandelshuset Wissis kuvudkontor på Baltimux eller draken Haraxidix håla (om de inte redan varit där).

FÅNGEN I TORNET

Denna äventyrsepisod är oberoende av plats förutom att den måste inträffa på land, och en bit ifrån tätbefolkade områden.

BAKGRUND

I staden Zumta har för tillfället ätten Ragûl makten. Hertigen heter Minsdorf Ragûl. Han är en hård härskare men under hans tid som regent har baroniet stärkt sin position. Minsdorf hade en dotter, Serine, som han älskade högt. Hon hade ett visst inflytande över honom och lyckades ofta driva sin vilja igenom i viktiga statsangelägenheter. Hon försvann dock spårlöst för drygt ett år sedan. Man gjorde många efterforskningar och utfäste belöningar, men lyckades aldrig hitta henne. Man antog att prinsessan av misstag kommit in i Zumtas slum och blivit mördad. När mördaren insåg vem det var skulle han blivit rädd och gömt kroppen. Rollpersonerna kan ha hört talas om detta men bör för att denna del av äventyret ska flyta bra inte vara alltför insatta.

VAD SOM HAR HÄNT

Serine Ragûl utseddes redan i barnaåren av Tatarus till hans blivande drottning. Med mystiska telepatiska besvärjelser fick han henne över på sin sida. Hon blev liksom han iskall och utan medkänsla. Hennes liv gick bara ut på att tjäna hans syften men hon var tvungen att spela trevlig för att fortfarande vara populär hos sin far och folket. När Tatarus började använda svärdet skulle hon hjälpa honom att ta över Zumta.

Tyvärr gick det inte riktigt som tänkt. En ung adelsman, Tidar Gillis, även han från Zumta men av betydligt lägre börd, såg när Serine skickade budskap med två av Tatarus korpar. Han misstänkte att något mystiskt var i görningen och skuggade personligen prinsessan under drygt ett halvårs tid. Han blev på det klara med att hon var en grym och kall person och att hon arbetade för en högre makt. Han kunde dock inte få reda på vilken. Han ansåg att Serine Ragûl var för farlig för att gå lös, och en dag när prinsessan var ensam sövde han ned henne och förde bort henne till ett undanskymt jakttorn. Där har han hållit henne fången det senaste året. Han anser att det är mycket viktigt att hålla henne borta från världen så länge som möjligt, men han är alldeles för ridderlig för att kunna skada eller döda en kvinna. Han har inte sagt många ord till Serine och hon uppför sig som en jungfru som kidnappats av rövare.

ROLLPERSONERNA KOMMER IN I HANDLINGEN

FÖRSLAG 1

Rollpersonerna kommer till tornet en mycket regnig och blåsig kväll. Alla deras försök att slå läger har blivit avbrutna, dels av hagelskurar, dels av vargar. När de ser tornet dyka fram bakom en kulle ser de det antagligen som en räddare i nöden. Det lyser i några av fönstren och silhuetter av två människor kan skymtas. Om rollpersonerna bultar på ytterdörren dröjer det en stund men sedan öppnar Tidar Gillis dörren. Han tittar på rollpersonerna och frågar vad de vill. Han hävdar att han inte har logi, inte ens för en natt. Står rollpersonerna på sig hör de en svag kvinnostämma som säger: ”Ha barmhärtighet fångvaktare, låt de trötta äventyrarna stiga in”. Tidar tänker efter efter en kort stund och släpper sedan in RPna.

FÖRSLAG 2

Om någon av rollpersonerna har den klassiskt 'ridderliga' inställningen till livet där sportslighet, ärlighet och hjälpsamhet mot kvinnor värderas högt, eller någon liknande livsfilosofi kan detta förslag användas.

Rollpersonerna har just kommit över en kulle och ser ner i en svacka. Där ligger ett ganska förfallet jakttorn. RPna ser hur en kvinna, klädd som en kysk prinsessa, slår upp ytterdörren och springer upp mot kullen. Hon har inte sett rollpersonerna. Innan hon hinner särskilt långt från tornet kommer en robust man ut, hinner upp henne och släpar henne tillbaka. Kvinnan gör våldsamt motstånd och det är uppenbart att hon inte vill in i tornet. (Detta är bara en skenaktion. Serine är tillräckligt intelligent för att inse att hon inte kan undkomma Tidar. Hon gör detta för att vinna rollpersonernas medlidande så att dessa senare ska frita henne).

Den sanne riddaren måste naturligtvis besluta sig för att hjälpa kvinnan.

NÖDVÄNDIGA INGREDIENSER

Tidar Gillis kommer att vara mycket kall och otrevlig mot rollpersonerna. Det är meningen att spelarna ska uppleva honom som den onde och Serine som den stackars tillfångatagna jungfrun. Tidar vägrar att svara på varför han fängslat Serine, av rädsla för att rollpersonerna inte ska tro honom. Att hon är ond är det enda svar rollpersonerna får. Själv går Serine tyst omkring i tornet och om någon skulle fråga henne säger hon att hon blivit tillfångatagen av en galning som vägrar släppa henne. Hon talar gärna om vem hon är men bara om någon frågar. Förr eller senare kommer rimligen RPna försöka få Tidar att släppa Serine. Eftersom Tidar är en man med ridderlighet som högsta ideal föreslår han en duell, antingen med vapen eller i schack. Spelarna får försöka att lista ut vilket som ger dem den största segerchansen (en duell med vapen fortsätter dock bara tills någon skadas allvarligt). Om Tidar förlorar kommer han att ge sig av nästa morgon, och varna rollpersonerna för Serine.

Rollpersonerna kan då göra vad de vill med Serine. Antingen kan hon släppas fri eller så kan rollpersonerna hålla henne fången (hon kommer naturligtvis försöka fly om tillfälle ges). Om de håller henne kvar under bevakning kommer hon emellertid att avslöja sig. Rollpersonerna kommer att få syn på henne när hon skickar iväg ett budskap med två dresserade korpar. De hör även att hon ger korparna order att flyga till sin herre och meddela honom att bärarna av det goda svärdet snart kommer att vara i hennes våld. På hennes ansiktsuttryck och hållning märks att hon har allt annat än goda avsikter. Hur Serine kommer att bete sig om rollpersonerna konfronterar henne med hennes förräderi är upp till dig att bestämma. Hon kommer dock inte att avslöja något mer om Tatarus.

Om Tidar skulle vinna duellen så får RPna bestämma om de fortfarande tänker försöka befria Serine (kanske återvända till Zumta och tala om för hertigen var hans dotter befinner sig) eller om de ska uppfylla sitt löfte att låta Tidar behålla Serine fången.

TORNET

Tornet är ett gammalt jakttorn som förfallit och nu ser ganska nedslitet ut. Det hade innan Tidar tog Serine hit inte använts på drygt 20 år.

Tornet har fem våningar, varav de två översta är obrukbara p. g. a. bristfälliga och farliga golv. En spiraltrappa leder utefter tornets innervägg och utgör en förbindelse mellan alla våningar.

Byggnaden är av sten, förutom det strutformade trätaket högst upp. Under detta finns en liten utkiksplats där en trasig kikare sitter. Därifrån kan man se ut över det närliggande landområdet.

På de tre användbara våningarna ligger ett kök, en matsal, fem sovrum varav två används (det ena har fönster med galler för att hindra Serine från att fly), ett öde troférum och ett arbetsrum. I arbetsrummet finns stora mängder pappersark vilka utgör den bok Tidar arbetar med. Dessutom finns där en lyra och ett schackspel.

DET VIKTIGA I DELÄVENTYRET

Det viktiga med detta deläventyr är att spelarna kan få veta att Tatarus lever och verkar. Dock bara detta, inget om hur han kan leva, var han håller hus, etc. För att få ut så mycket som möjligt av "Dödens väg" ska detta deläventyr inte kunna avslöja något mer än just det att Tatarus lever. Detta sporrar rollpersonerna att fortsätta till de andra misstänkta för att få veta mer.

TATARUS BORG — ÄVENTYRETS KLIMAX

Denna del av äventyret utspelar sig i och omkring Tatarus borg som är belägen norr om Norrflod i Lövlän, precis vid gränsen.

HUR ROLLPERSONERNA FÅR VETA VAR BORGEN LIGGER

Det finns flera sätt för rollpersonerna att få reda på borgens läge. De kan få veta det av ankorna på Baltimux. Detta kräver att de rotar igenom ankornas tillhörigheter, antingen på kontoret eller i akademilokalen. Rollpersonerna kan också få veta det av de tre osaliga bröderna eller av en gatupredikant (se 'Händelser' i slutet av häftet). Vilket av dessa alternativ det blir är upp till dig, men beror delvis på spelarna och i vilken ordning de tar deläventyren. Om du vill kan du låta dem få veta det på något helt annat sätt, t. ex. om de är energiska och letar igenom något gammalt byggnadsregister i Zorla.

För att få veta borgens exakta läge måste de fråga sig fram i trakten.

OMRÅDET KRING BORGEN

När man närmar sig borgen ser man ett vidsträckt slättlandskap framför sig. Här och var finns flacka kullar och stenblock som bryter av mot den övriga terrängen. Slätten och kullarna är täckta av kort gulbrunt gräs, men ingen annan form av vegetation finns förutom några halvdöda träd som fortfarande håller stånd mot den kalla vinden från bergen.Ingen sol lyser längre här och himlen är täckt av tjocka grå moln. Med jämna mellanrum sveper slagregn över slätten.

Detta förfärliga väder har Tatarus själv skapat för att hålla oönskade gäster på avstånd. Dessutom gör själva närvaron av det onda svärdet att naturen omkring vissnar bort och dör.

BORGEN

Ungefär en mil in i detta otrevliga område ligger borgruinen. Man ser den på långt avstånd, där den hänger precis på kanten av en ås som löper ner i flodens vatten.

Borgen består av en huvudbyggnad, ett porthus, tre vanliga torn, ett extra stort torn med flera rum i, samt en sex meter hög kurtinmur som binder ihop alla delarna. Denna är försedd med en bred och kraftig gångbräda av trä på vilken soldater sprungit tidigare. Innanför kurtinen finns en stor gårdsplan där ännu några hus finns.

Hela borgen, förutom det stora tornet och delar av huvudbyggnaden, är mer eller mindre skadad. (På kartan över borgen är det markerat hur raserade de olika delarna är). Borgen är mycket gammal och klängväxter och mossa täcker även de intakta delarna. Slitaget och raseringen av byggnaden är naturens eget verk.

Borgen är när rollpersonerna anländer helt öppen och ger ett lite kusligt intryck. (Det gör naturligtvis mycket för stämningen om rollpersonerna når borgen på kvällen). Inne på borggården finns resterna av en eller flera byggnader som fallit ihop. På motsatt sida står en stor, tom barack.

De tre tornen består endast av en trappa och ett tomt förrådsrum. Längst upp finns en tom yta där soldater förr var stationerade. I det nordöstra tornet står en kastmaskin (trasig, men inte omöjlig att reperera). Det finns i alla tornen en dörr som leder ut till murens krön. I det sydöstra tornet har trappan rasat ihop.

Mitt emot porthuset står huvudbyggnaden. Den är uppförd i sten, liksom resten av borgen, och är försedd med en kraftig ekport. Byggnadens tak är gjort av stenplattor, men dessa är i den östra delen av huset för få och det läcker in på flera ställen. Huvudbyggnaden består av idel tomma rum i olika storlekar. Endast en liten del av byggnaden är bebodd. Det finns ett litet kök och matrum. Dessutom finns sovrum för de tre ankiska stormästarna samt Tatarus två strateger. (Allt detta finns utmärkt på kartan över huvudbyggnaden.) På östra sidan om byggnaden finns resterna av ett stall och på den västra en förbindelsegång till tornet.

Tornet innehåller äventyrets absoluta klimax och beskrivs med detaljerad områdesbeskrivning.

Utgå från att alla dörrar är olåsta och rummen upplysta av oljelyktor på väggarna.

PLAN 1

DET NEDBRÄNDA KAPELLET

Dörren som leder från förbindelsegången in till tornet är mycket bastant men liksom de flesta dörrar i borgen olåst. Rummet innanför tar upp en hel våning. Det är oupplyst och fruktansvärt sotigt. Överallt finns förkolnade rester av bänkar, bord och andra träartiklar. En spiraltrappa till höger som leder uppåt och en vanlig trappa som går nedåt kan skymtas under en massa bråte. Trappan uppåt är inte lika sotig som resten av rummet och verkar vara flitigt använd.

SL: Här låg ett kapell och en prästbostad. Tatarus var inte förtjust i rummet och lät bränna ut det när han först kom till borgen.

KÄLLARNA

Om man följer trappan nedåt kommer man först till en källare fylld med allehanda bråte, allt från malätna strumpor till råttfällor. Inget är i särskilt bra skick.

Ännu en trappa ned har Tatarus de skelett han tänker använda för att anfalla Lamanien med. Dessa ligger inaktiva, huller om buller, på golvet. Tatarus har redan lagt animeringsritualen över dem och han behöver nu bara göra en magisk gest för att de ska vakna.

Det är inte meningen att rollpersonerna ska oskadliggöra Tatarus genom att slå sönder skeletten. Vad som händer om de börjar göra det är upp till dig, skeletten kanske vaknar (synd för rollpersonerna...) eller så kanske Tatarus förnimmer dem och skickar ner en FRAMMANAd ELEMENTAR för att ta reda på vad som sker.

PLAN 2

LABORATORIUM

Detta rum är ett mycket stort laboratorium. Det står ett flertal bord uppställda och dessa är överfyllda med kolvar, ljus, bägare, trälådor och mystiska ämnen. En obehaglig och odefinierbar lukt ligger i rummet. Längs väggarna står bokhyllor halvfulla med böcker. Allting är mycket ordnat och ingenting är spillt på golvet eller sönderslaget. Rummet är kraftigt upplyst av fyra stora lyktor i taket.

SL: Rummet används av Tatarus och de tre ankorna för alkemiska och magiska experiment. Det är ett fullständigt laboratorium och innehåller dessutom en mängd facklitteratur. Lukten kommer från en osynlig och ofarlig gas som läckt ut ur en flaska.

Norr om laboratoriet finns ett förråd där kemikalierna förvaras.

RÅDSSAL

Rummet innehåller ett bord och fyra stoppade stolar men är annars tomt. Tre av stolarna står ovanpå lådor. På bordet ligger några tomma pappersark, en gåspenna och ett bläckhorn.

SL: Detta rum gjordes snabbt iordning för att ankorna och Tatarus skulle kunna diskutera och skriva ner resultaten när de preparerade svärdet.

SVÄRDSRUMMET

Rummet (som är låst, svårighetsgrad 14) *är helt cirkulärt och har välvt tak. Det har ett plant golv där en spiral i rött, vitt och blått är målad. De tre ändarna löper ihop i rummets mitt där det står en c:a 1,5 meter hög marmorpiedestal. På denna ligger en röd sammetskudde. Den är nedbuktad som om något legat på den.*

SL: I detta rum förvarades det onda svärdet då experiment inte gjordes. Rummets mystiska utformning är till för att de magiska strömmarna som omger svärdet inte ska komma i fel banor. Tatarus har nu tagit svärdet och väntar rollpersonerna i Pelarsalen (se nedan).

PLAN 3

Alla dörrar på detta plan är låsta, svårighetsgrad 14.

TATARUS STUDIERUM

Rummets södra del är inredd som ett bibliotek där väggarna är täckta av tjocka böcker. I mitten av rummet står en skrivpulpet. Denna del av rummet är upphöjd c:a två decimeter och golvet är täckt av en långhårig vit matta.

Den norra änden av rummet har stengolv och två grova pelare står på detta nära västra väggen. På den norra väggen står en bokhylla fylld med en mängd olika föremål bl. a. ett skrin (tomt och olåst), *tre stora skalbaggar i en glasburk med lufthål, en sax, tre stora nålar, ett flertal träkulor med olika vikt och en liten metallpendel.*

Det går att avskilja delarna från varandra med ett kraftigt draperi som är upphängt på en mässingsstång

SL: Tatarus tränar sina magiska kunska-

per i dett detta rum för att alltid hålla dem på toppnivå. Pelarna används för att binda fast djur och människor när han tränar BLIXT och ENERGISTRÅLE. Sakerna i bokyllan används när andra besvärjelser tränas (träkulorna behövs t. ex. för LYFT och skalbaggarna för FÖRÄNDRA).

Biblioteksdelen innehåller en stor mängd magisk litteratur. Den är en guldgruva för varje trollkarl men mycket komplicerad och de flesta böckerna är inte skrivna på lamanska. Vissa böcker har Tatarus själv skrivit men de flesta har han köpt eller på annat sätt kommit över.

TATARUS VILORUM

Rummet är halvcirkelformat men spetsarna på det är kapade. En stor himmelssäng finns i ena ändan av rummet och ett flertal skinnfåtöljer finns utplacerade lite här och var. En röd, långhårig matta täcker golvet. Väggarna är målade med bilder från stora slag men färgen är på flera ställen sprucken och avflagnad. Rummet är ganska tomt i förhållande till sin storlek.

SL: Till detta rum drar sig Tatarus tillbaka då han behöver tänka över något extra noga, dra slutsatser av ett experiment eller smälta de intryck han fått av någon. Detta händer ganska ofta och således tillbringar Tatarus minst en timme här varje dag. Sängen sover han inte i, eftersom han som dödsgast inte behöver någon sömn, men det tycks honom då och då vara fördelaktigt för tankeverksamheten att ligga ned.

Rummet var, när borgen byggdes, till för att samla och egga soldaterna inför strider, och målningarna härstammar från denna tid.

På södra väggen finns en dörr in till Tatarus klädkammare, där en stor mängd kläder förvaras.

PLAN 4

STRATEGIRUM

Ett stort rum. I ett hörn står ett bord och tre stolar. På bordet finns en massa kartor utspridda och två vinkrus i kristall står ovanpå dem. En bit därifrån hänger ett skåp på väggen, innehållande ett stort antal olikformade flaskor. I ett hörn står fyra träställningar. På tre av dessa sitter korpar med en kedja runt ena foten.

I en stor del av rummet är det tomma golvet av polerad sten omöblerat. Tre stora fönster finns på ytterväggen.

SL: Här möts Tatarus och de två strategerna Goslem och Skeggam varje dag för att diskutera hur anfallet mot Lamanien ska gå till. Tatarus brukar vanka fram och tillbaka när han talar om detta och rummet är därför ganska tomt.

Korparna är desamma som följt efter rollpersonerna genom hela äventyret, samt ytterligare en.

De övriga rummen på detta plan står tomma och oanvända.

PLAN 5

PELARSALEN

Rummet tar upp hela våningsplanet och är märkbart högre i tak än de andra rummen. Golvet är av stora stenplattor i svart och rött och taket hålls upp av kraftiga marmorpelare med räfflade sidor. Annars är rummet tomt.

SL: Här kommer slutstriden, mötet med Tatarus, att äga rum.

Rummet var från början ett stort växthus fullt av slingrande växter och ovanliga blommor. Dessa är nu borta men rummet ser fortfarande mycket magnifikt ut, främst genom att det är så stort och högt i tak. För att slutstriden ska få så mycket stämning som möjligt är det viktigt att du beskriver detta noga.

BORGENS INVÅNARE

Borgens invånare består av Tatarus, de tre ankmagikerna, strategerna Goslem och Skeggam, en kokerska och en betjänt. Alla dessa, förutom ankorna, är helt lojala Tatarus och skulle dö för honom om det var tvunget. Om Seline Ragûl befriats av rollpersonerna och lyckats fly, så finns även hon i detta rum.

Du kan placera ut invånarna var du vill i borgen, men tänk på att Tatarus, genom korparna, vet precis när rollpersonerna kommer till borgen. Vad han gör då är upp till dig och hur du vill ha äventyret. Om han berättar det för de andra kommer rollpersonerna gå igenom en helt tom borg tills de möter Tatarus i Pelarsalen. Kanske lägger han tillsammans med de andra upp ett eller flera bakhåll för att ta kål på några av RPna (innerst inne vet han att han dock att han måste möta dem öga mot öga någon gång).

Om han däremot inte berättar det så blir RPna tvungna att smyga sig igenom rummen för att inte bli upptäckta. Om de blir det

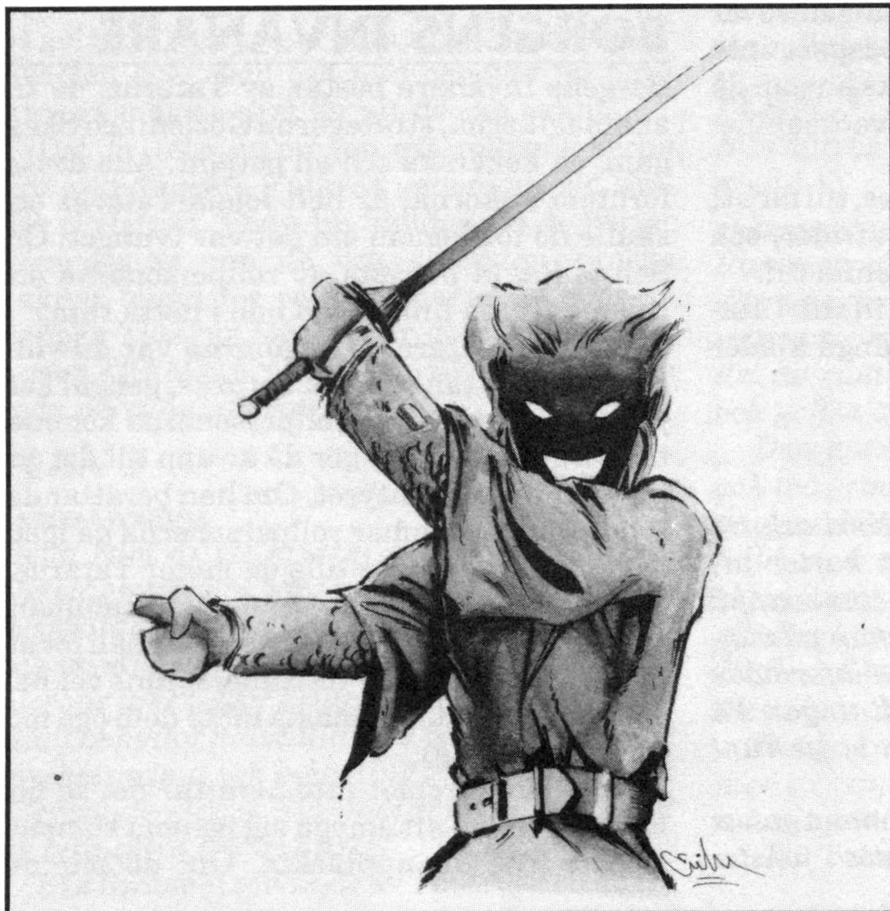
kanske de blir jagade genom borgen innan de möter Tatarus.

Rollpersonerna kommer att anlända till borgen en aning tidigare än Tatarus beräknat. Det onda svärdet är dock fullt användbart. Det var bara en besvärjelse han inte hann lägga över det, men den var obetydlig (se dock Slutstriden — Mötet med Tatarus).

SLUTSTRIDEN — MÖTET MED TATARUS

Rollpersonerna kommer på ett eller annat sätt att hamna i Pelarsalen till slut. Där kommer Tatarus att stiga fram efter att ha stått dold bakom en av pelarna. Han kommer med hög och bestämd stämma säga vem han är och vilka hans planer är. Sedan drar han det onda svärdet och går emot spelarna.

Den duell som sedan kommer att följa kommer egentligen inte vara mellan Tatarus och den rollperson som håller i svärdet utan mellan de två svärden i sig själva. Opåverkade skulle de två svärden vara precis jämnstarka, men nu när det onda skadats av det godas närvaro har det blivit betydligt svagare. Tatarus har lyckats åtgärda detta, men hann inte med att lägga den sista besvärjelsen och det är det som kan komma att fälla avgörandet.



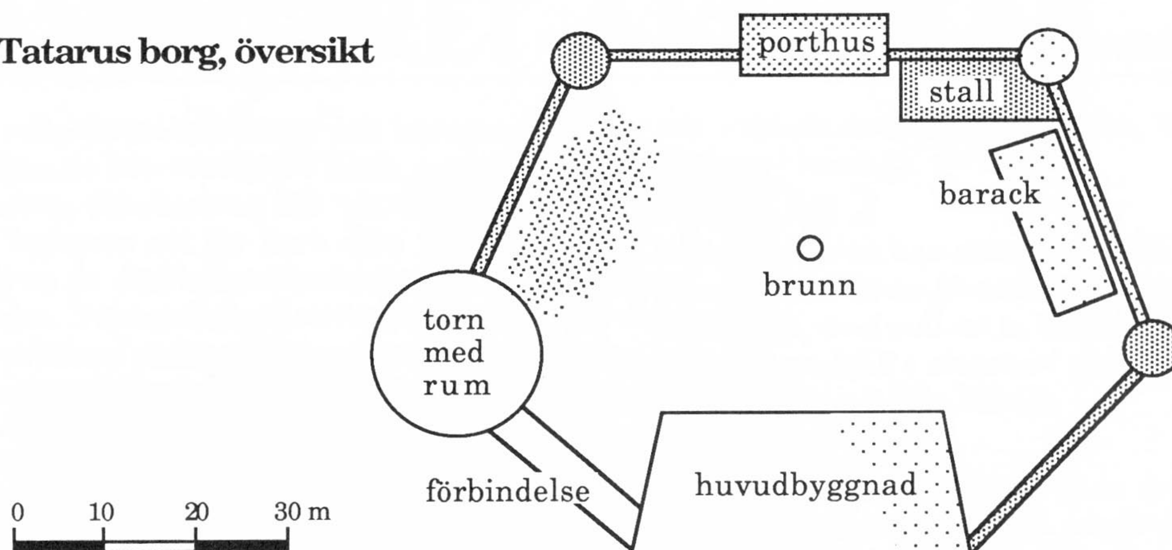
Detta är äventyrets absolut mest laddade del och det är därför mycket viktigt att du ger den rätt känsla. Beskriv hur de stora svärden slår gnistor när de träffar varandra och hur Tatarus skrattar och ropar smädesord till rollpersonerna.

Bägge svärden kommer automatiskt att träffa varandra vid varje slagväxling, och bägge svärden tål 50 KP. Det goda svärdet gör emellertid 2T8 i skada, medan det onda svärdet bara gör 2T6 (gäller endast i strid svärd mot svärd, för det goda svärdets normala egenskaper, se 'Äventyrets början').

Striden kommer att ta en stund, men till slut kommer det ena svärdet att besegra det andra med en kraftig blixt och ett högljutt dån, varvid den som håller i det förlorande svärdet upplöses i ett rökmoln och är borta för evigt. Svärdet kommer att ligga kvar, åter obrukbart (men en skicklig magiker kan aktivera det igen). Om rollpersonerna vann kan de ta det onda svärdet med sig och återvända till Zorla. Om de förlorade så kommer de överlevande inte att hinna nå det goda svärdet innan Tatarus triumferande sätter foten på det. Utan det goda svärdet har rollpersonerna ingen chans att besegra Tatarus, för han har tre attacker varje SR och träffar automatiskt med varje hugg av sitt svärd som gör 4T10 i skada (rustningar absorberar ingenting). Anledningen till detta är att Tatarus magi är stark nog för att locka fram egenskaper i svärdet som rollpersonerna inte kunde använda i sitt svärd. Dessutom kan han naturligtvis sänka sig till att lägga besvärjelser nu när enviget är över.

När rollpersonerna inser att de inte har någon chans och ger upp, kommer Tatarus att ta all deras utrustning ifrån dem, skära av dem deras vänstra öron (för att kunna lägga en besvärjelse på dem så att han genom dem kan höra allt som rollpersonerna hör), och skicka tillbaka dem till Zorla för att erkänna sitt nederlag. Innan de hinner fram kommer han att ha färdigställt sitt svärd, och kan påbörja erövringen av Lamanien.

Tatarus borg, översikt



Tatarus borg, huvudbyggnaden

övre våningen

svit
används av ankorna
sovrum
används av Goslem
sovrum
används av Skeggam
tjänstesovrum
tjänste-sovrum

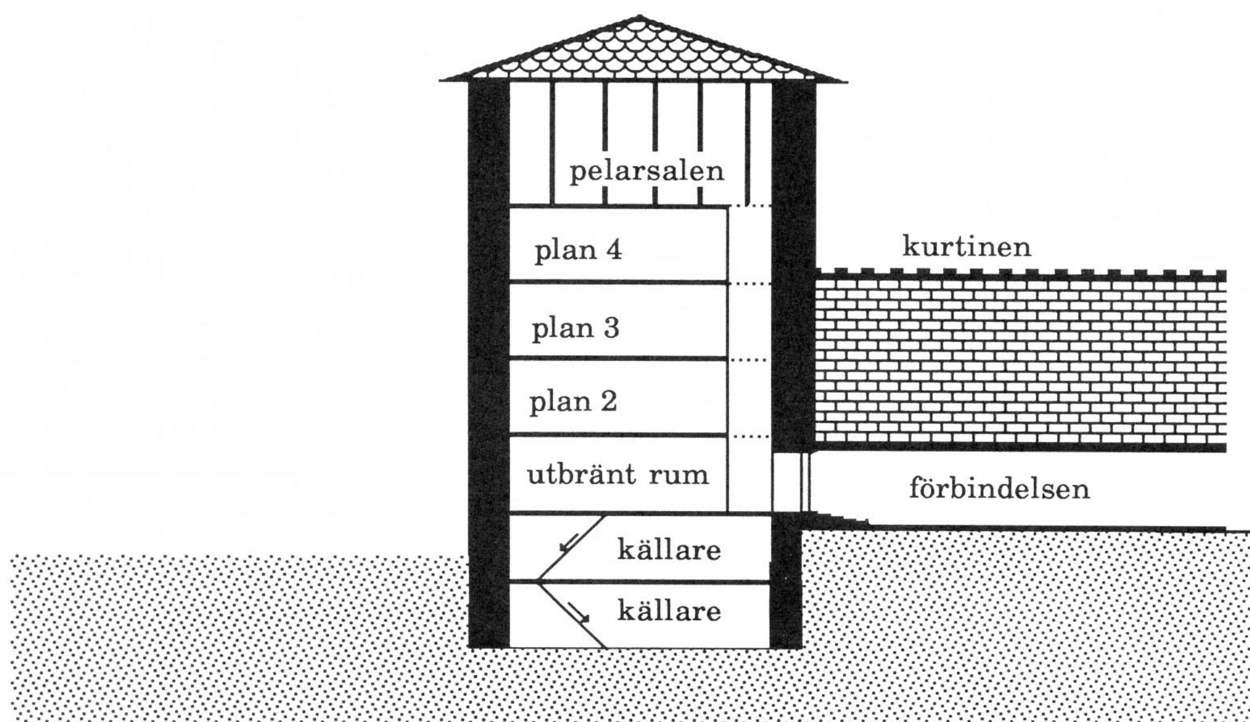
botten-våningen

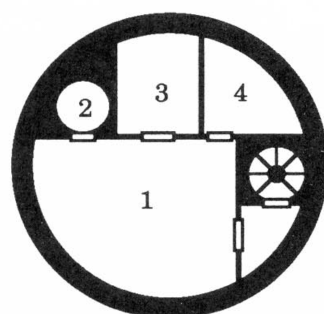
vapenstuga
dass
hall
kök
gillessal
mat- & vin-förråd

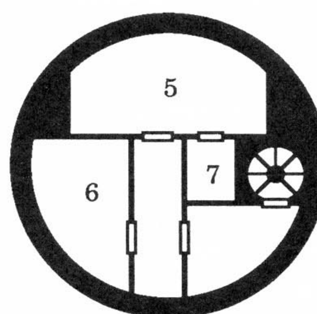
0 5 10 m

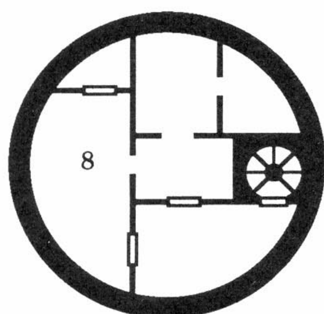
På de ställen där detta går att urskilja är rummens tidigare användningsområde angivet

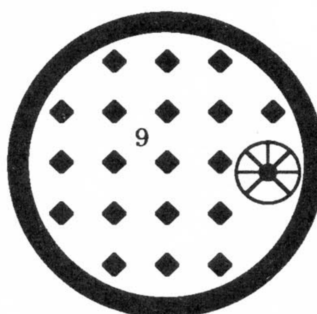
Tatarus torn











0 5 10 m

1. Laboratorium	4. Förråd	7. Klädkammare
2. Svärdsrummet	5. Tatarus vilorum	8. Strategirum
3. Rådssalen	6. Tatarus studierum	9. Pelarsal

ÄVENTYRET AVSLUTAS

Om rollpersonerna möter och besegrar Tatarus kan de återvända till Zorla med svärden. Ankorna, strategerna och tjänstefolket i borgen kommer att fly bort från området när Tatarus är död och rollpersonerna har båda svärden. Tänk också på att väderförändringsbesvärjelsen slutar verka och ett behagligare klimat inträder i och med Tatarus dör. I Zorla blir det stor uppståndelse. Kungen håller ett tal ifrån palatsets balkong där han berättar för folket vad som hänt och hur rollpersonerna lyckats. De blir då hyllade som hjältar och får sin belöning.

Kungen kommer sedan låta den magikerakademi som gjorde de två svärden skingra magin i dem så att de inte kan göra någon skada mer. Sedan placeras svärden åter i slottets rustkammare.

ALTERNATIVA SLUT

FÖRSLAG 1

Kungen ger rollpersonerna belöningen och ber dem sedan att snabbt försvinna ur landet. Inget av det som hänt får komma ut till allmänheten. (Anledningen till detta kan vara att kungen vill hålla allmänheten lugn och inte visa att det, ens under ytan, finns någon obalans i landet).

FÖRSLAG 2

Rollpersonerna kan råka ut för Nix Nerim och bli av med svärdet/svärden. Ett nytt äventyr startar då, med mål att ta tillbaka det/dem. Se kapitlet om SLP i slutet av äventyret för mer information om Nix Nerim.

FÖRSLAG 3

Rollpersonerna tappar de båda svärden i en flod eller förlorar dem på något annat sätt. När de kommer till Zorla blir de utskrattade och får inte sin belöning eller bara en liten del av den. (Tänk efter noga innan du bestämmer dig för att använda detta slut. Om rollpersonerna har agerat på ett dumt eller ansvarslöst sätt kan det vara lämpligt, men om spelarna ansträngt sig och med nöd och näppe klarat sig kommer du inte att vara en populär spelledare i framtiden).

FÖRSLAG 4

På något sätt så dog inte Tatarus i alla fall. Rollpersonerna har då en fiende som kommer att återkomma i framtiden för att fördärva deras liv. Detta är ett mycket bra inslag i en lång kampanj.

HÄNDELSER

I detta kapitel beskrivs små händelser som tjänar till att ge liv och stämning åt äventyret. De skiljer sig från förslagen i äventyren genom att du kan lägga in dem i stort sett var som helst. "Händelserna" är som synes mycket kort beskrivna men det står dig naturligtvis fritt att bygga ut dem. Vissa är konstruerade så att mindre äventyr ska kunna utspelas runt dem.

- Rollpersonerna träffar på en man som reser i en liten täckt vagn. Vagnen visar sig vara en restaurang. Mannen kan vika ut en sida av vagnen och därifrån ta ut tre små bord. Varm och mycket välsmakande mat serveras från en eldstad som mannen gör upp bredvid vagnen. Det går dock bara att välja bland ett fåtal rätter. Mannen åker runt med sin restaurang och serverar nya gäster varje kväll. Av mannen kan RPna få höra en mängd rykten om vad som försiggår i trakten. (Denna "händelse" kan användas i en stad, men också när rollpersonerna tvingas övernatta ute och den torftiga färdkosten inte känns aptitretande).
- Rollpersonerna går på en stig då plötsligt marken under dem brister och en eller flera av dem ramlar ner i en djup grop. De slår sig inte nämnvärt och snart kommer två män och hjälper dem upp. Männen berättar att hålet var en fälla, tänkt att fånga dem livsfarliga best som dödat flera av djuren i den by som männen kommer från. Männen ber rollpersonerna om ursäkt men frågar samtidigt om de kan hjälpa dem att fånga besten. Den har kommit varje dag i en hel vecka nu så sannolikheten att den kommer

även ikväll är stor. (Som "best" kan du t. ex. använda en rese, demon, drake, grip, harpya, mantikora eller zombie, allt efter hur grym du känner dig för tillfället!)

- Rollpersonerna träffar en ung kvinna som rider på en enhörning. Hon visar sig (förutsatt att rollpersonerna frågar) vara dotter till baron Weno av Golde. Hon är på väg hem efter att ha tillbringat två veckor i ensamhet för att skriva sina dikter. Kvinnan är mycket läkekunnig och om rollpersonerna är skadade är hon villig att hela dem. Hon uppträder mycket lugnt och sansat. Kvinnan är en ren och ärlig jungfru som vet att ta hand om sig själv. (Denna "händelse" kan läggas in om rollpersonerna blivit svårt skadade eller om spelet blivit alltför fartfyllt.)
- Under ett besök i en by eller en mindre stad vid kusten träffar rollpersonerna "Galne" Sam. Han är en riktigt nipprig fiskare som trots detta får betydligt mer fisk i sina nät än de andra fiskarna, som därför brukar lura av honom den. "Galne" Sam kan du använda i stort sätt när som helst. Om rollpersonerna t. ex. behöver en båt kan han ha en som de kan låna. Han kan också vara bra om de behöver någon som kan lotsa dem någonstans utan att tala om det.)
- Rollpersonerna ser en man som står och lägger en besvärjelse på en häst. Mannen har stulit hästen och lägger nu FÖRÄNDRA på den för att ändra dess utseende så han kan fly bort utan att någon känner igen hästen. (Ganska intressant om det är en av rollpersonernas hästar).
- I en stad/större by hittar rollpersonerna tavernan "Kejsarens Stora Näsa". Där bjuds satiriker in och varje kväll kan man höra de senaste som hänt i den politiska världen berättat på ett sätt som får rådsmedlemmar och högre män att framstå som knasbollar. Rätt vad det är så utbryter han: "Ja, borgmästare Tontrus ser lika skrattretande ut som främlingen där!" och pekar på den mest eldfängde av rollpersonerna.
- I en större stad eller vid ett vältrafikerat vägskäl står en man eller kvinna och predikar. Budskapet är dystert, världens undergång är nära, och predikanten uppmanar alla förbipasserande att göra bot och bättring innan undergången. Predikanten hävdar att han/hon fått en uppenbarelse av en bortglömd, svunnen fasa, en svart magiker som återuppstått och nu smider planer för att förgöra världen. De flesta av de förbipasserande tar ingen större notis om predikanten. Om RPna har kört fast i sitt sökande och missat flera ledtrådar, kan du låta predikanten tala om för dem hur dennes uppenbarelse gestaltade sig. De kan därigenom får ledtrådar till att Tatarus är en dödsgast, att hans borg ligger i norr, hur den ser ut, att han har svärdet, etc. Detta är en nödlösning som SL bara bör ta till om spelarna inte kommer att klara äventyret annars.

ATT SKAPA STÄMNING

Lamanien är ett fantasirike i en fantasivärld. Allt är möjligt, även det omöjliga. Man kan glömma allt det tråkiga i vår värld och byta ut det mot fantastiska, häftiga, mystiska och okända saker. För att spelarna verkligen skall få den rätta känsla av mystik och fantasi så krävs en del arbete från SL. Här följer några korta tips:

- Utnyttja de icke-mänskliga raserna. Använd alver, dvärgar, kentaurer, halvlängdsmän, etc. som spelledarpersoner. Hitta gärna på egna raser och monster. Låt inte reglerna och äventyret binda dig.
- Bygg upp spänning. Äventyret är ditt, och för att det skall bli så spännande som möjligt så kanske du måste ändra här och var. Antag t. ex. att RPna jagas av en stor skara soldater ur stadsvakten. Det blir i så fall betydligt mer spännande om RPna precis lyckas klara sig undan, än om de klarar det med god marginal.
- Beskriv miljöerna som RPna passerar. Ju mer du fyller ut din beskrivning, desto mer känner sig spelarna 'hemma' i fantasivärlden och desto mer stämning blir det. Läs igenom kapitlet om Lamanien flera gånger och utnyttja de detaljer som ges för att skapa en trovärdig och levande miljö.
- Rollspela spelledarpersonerna. Ändra din röst för varje person. Tala med brytning eller accent om SLPna har lågt värde i Tala lamanska. Försök använda ord och röstlägen som illustrerar deras personlighet. Detta kräver mycket övning, men gör rollspelandet roligare både för dig själv och för dina spelare.

APPENDIX I — VARELSER

BRUN TRÄSKORM

Denna orm, som blir betydligt större än vanliga träskormar, lever i Lamanien endast i Dryenerträsket. Den är blir cirka sju meter lång och har en diameter på omkring en decimeter. Den är som namnet antyder brun, men har en mystisk täckning bestående av ett asymmetriskt linjemönster i grått och rött vilket är olika på alla ormar och är ett utmärkt kamouflage.

Ormen anfaller större djur, t. ex. vildhundar, rävar, etc. genom att simma under träskets yta, snabbt dyka upp och bita tag i offret och sedan dra ner det under ytan. Där dränker ormen snabbt sitt byte och tar sig upp till ytan för att svälja det.

För att kunna dra ner ett offer under ytan måste ormen med sin STY övervinna offrets STO i motståndstabellen.

Hemvist: Gyttjiga träsk
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

GRUNDEGENSKAPER
STY 2T8
STO 2T6
FYS 2T6
SMI 2T6+10
INT 4
PSY 2T6+6

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	60%	1T6
1 Kram*	70%	2T8

* Kräver att offret blivit utsatt för ett Bett först. Se texten.

Naturligt skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: S10, L6
Färdigheter & Förmågor: Spåra 50%, Gömma sig 90%

BERGSRÅ

Bergsrået älskar att locka intet ont anande män i fördärvet. Detta gör det genom att charma sina offer och få dem att följa efter det, lockade av bergsråets stora skönhet. Det lockar ofta gruvarbetare och andra män längre och längre in i en gruvas gångar tills de inte hittar ut längre och dör av svält och törst.

Bergsrået har ingen rygg, där finns bara ett stort mörkt hål. Det går aldrig i närstrid, och kan bara skadas av projektilvapen. Om det dör så går dess kropp upp i rök.

Hemvist: Bergstrakter
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

GRUNDEGENSKAPER
STY 2T6+1
STO 1T6+6
FYS 2T6+3
SMI 3T6+6
INT 2T6+6
PSY 2T6+6
KAR 2T6+7

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: Ett bergsrå rör sig alltid 5 snabbare än sin snabbaste förföljare
Färdigheter & Förmågor: Gömma sig 100%, Sjunga & Spela 100%. Bergsrån kan rikta en charmattack per minut mot manliga människor, dvärgar, ankor och halvlängdsmän. Om råets KAR övervinner mannens INT på motståndstabellen blir mannen omedelbart upp över öronen förälskad i rået och kan inte tänka sig att lämna henne för något i världen. Mannen blir dock inte slav under råets vilja. Försvinner rået så kommer han att försöka hitta det i 2T6 timmar. Lyckas inte detta ger han dystert upp, men han kommer aldrig se åt en annan kvinna igen under resten av sitt liv. Charmattacken har en räckvidd på 10 meter och effekten är alltså permanent.

JÄTTESPINDEL

En jättespindel är svart, med stor bakkropp och långa, håriga ben. Den är ungefär en halv meter hög och 1,5 meter i diameter. Den jagar av hunger och har mycket god mörkersyn. Den kan skjuta iväg en klibbig tråd upp till STO meter. Tråden är ca 1 cm tjock och har lika många KP som spindeln har FYS. Den kan endast skadas av eld, magi och eggvapen. Den tar dubbel skada av magiska vapen. Trådarna används normalt för att spinna nät, men de kan också skjutas iväg mot ett offer. Man tar 1T4 i skada om man träffas av en tråd.

Hemvist: Avlägsna bergs– och träskområden
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1–10

GRUNDEGENSKAPER
STY STO
STO 1T8+6
FYS 2T6+8
SMI 3T6+12
INT 2T4
PSY 2T6+8

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	35%	1T8+gift (STY 12, ger 3T6 KP i skada)
Spindeltråd	35%	spec.

Naturligt skydd: 4 poängs skinn
Förflyttning: L18, kan hoppa STO meter
Färdigheter & Förmågor: Hoppa 60%, Klättra 60%, Lyssna 45%, Spåra 40%,Upptäcka fara 40%

DET RÖDA LEJONET

Det stora röda lejonet skapades av den magikerakademi som låste in bröderna i graven. Det är uppbyggt av magisk energi vilket gör det osårbart för fysiskt våld. Magi och magiska vapen skadar emellertid som vanligt (Det goda svärdet gör normal skada). Lejonet är magiskt bundet till förrummet och kan inte lämna detta.



Lejonets syfte var att vakta gravkammaren. Det skulle döda alla som kom utom de som misstänktes kunna ge de tre bröderna evig frid. Dessa personer skulle lejonet släppa in i graven. För att det skulle kunna göra dessa bedömningar gav man lejonet en ordentlig portion intelligens. Det skulle agera lugnt och sansat och först gripa till våld när det var säkert på att en person inte hörde hemma i graven.

Under de många årens lopp har dock en hel del hänt. Den magiska ritual som styrde lejonets tänkande har sakta men säkert förlorat sin kraft, vilket lett till att lejonet har fått en egen vilja. Det har tröttnat på att följa de restriktioner det fått av magikerakademin. Dess psyke har ändrats så att det numera är en aning egoistisk varelse som föredrar att själv ha roligt. Det finner nöje i att när rollpersonerna anländer spela överlägsen och skrämma dem en aning. Det kan dessutom tänka sig att öppna dörren in till graven, bara för att bryta sina order. Trots allt går det fortfarande att resonera med lejonet förutsatt att man använder sig av inställsamma ord och artighetsfraser. Så länge rollpersonerna håller sig lugna kommer lejonet inte att använda våld mot dem. Om de är riktigt hövliga kanske lejonet t. o. m. kan berätta något om "de tre osaliga bröderna". (Denna berättelse får du själv komponera av det material som finns i äventyret. Lejonet kommer antagligen, för sitt eget nöjes skull, att ljuga en hel del).

GRUNDEGENSKAPER
STY 60 KP 41
STO 22 SB 3T6
FYS 0
SMI 15
INT 17
PSY 18

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	120%	2T6
2 Klor	120%	1T6

Förflyttning: L16
Naturligt skydd: 5 poängs päls
Färdigheter & Förmågor: Upptäcka fara 50%, Smyga 100%

APPENDIX II — OM GASTAR

Gastar är mycket kraftfulla andar som härstammar från personer som haft en så stark själskraft att de har kunnat stanna kvar i världen efter sin död. Det finns flera olika slags gastar, vilka beskrivs i Monsterboken 2. Här följer en kort beskrivning av dödsgasten.

Tatarus är en dödsgast, och uppträder i samma skepnad som före döden. Alla dödsgastar skyr solljus (de har –50 på alla färdigheter i solljus) så de håller sig för det mesta i mörka eller skuggiga områden.

Dödsgastar i allmänhet, och Tatarus i synnerhet, sprider en paralyserande kyla omkring sig, och veka viljor förlamas ofta av deras närvaro. Dödsgastar har två speciella förmågor som en följd av deras skrämmande skepnad och ondskefulla natur. Genom att spendera en PSY-poäng så kan de försöka skrämma en person. Gasten måste då övervinna motståndarens INT med sin egen PSY. Lyckas detta skall offret slå ett slag på skräcktabellen.

Genom att vidröra ett offer (75% träffchans) och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen suger dödsgasten 1 PSY permanent ur offret. Dessa poäng försvinner ur världen. Offret blir då dessutom fullständigt paralyserat i 1T4 SR. Det räcker med att gasten vidrör offret. Rustningar, kläder och besvärjelsen SKYDD skyddar inte. Däremot kan man skydda sig med besvärjelsen MOTSTÅNDSKRAFT.

Dödsgastar kan bara skadas av eld, magi och magiska vapen. Vanliga vapen gör bara halv skada. Alla skador dras från dödsgastens PSY, vilket motsvarar dess kropp.

APPENDIX III — SPELLEDARPERSONER

GURD

Gurd är en dvärg som tröttnat på livet som gruvarbetare och i stället sökt sig till städerna, där han till en början försörjde sig som finsmed. Affärerna gick dåligt, och numera arbetar han som livvakt eller legosoldat för den som betalar bäst, för tillfället Tatarus. Han är dock inte vidare lojal mot sin uppdragsgivare, och ger upp om han ställs inför överväldigande odds. Han känner inte till Tatarus riktiga namn, utan tror att magikern som hyrde honom heter Suratat Svarte. Detta avslöjar han mot en rimlig ersättning (200 sm). Han blev kontaktad av 'Suratat' i Hi, men har ingen aning om var han håller hus nu. Han håller kontakt med honom via två svarta korpar.

Ras: Dvärg
Ålder: 138 år

GRUNDEGENSKAPER

STY 17	KP 13
STO 9	SB —
FYS 16	
SMI 16	
INT 12	
PSY 9	
KAR10	

Förflyttning: L10
Skydd: Ringbrynja
Stridsfärdigheter: Tvåhandsyxa 50%, Tungt armborst 40%
Andra färdigheter: Upptäcka fara 85%, Tala lamanska 70%, Gömma sig 40%, Lyssna 50%, Smyga 40%, Spåra 70%, Stjäla föremål 65%.

MENDROS

Mendros blev redan som liten utstött ur minotuarsamhället eftersom han var så liten och klen (med minotaurmått mätt). Han flackade i stället runt genom Lamanien och arbetade som utkastare, legosoldat och livvakt. Han är mycket lojal mot 'Suratat Svarte' och skulle aldrig avslöja sin uppdragsgivare om han inte blivit besegrad i ärlig strid och hotades till livet.

Ras: Minotaur
Ålder: 40 år

GRUNDEGENSKAPER

STY 29 KP 24
STO 19 SB 1T4
FYS 15
SMI 8
INT 9
PSY 11
KAR 9

Förflyttning: L10
Skydd: 3 poäng skinn, 4 poäng ringbrynja
Stridsfärdigheter: Pålyxa 60%
Andra färdigheter: Tala lamanska 30%, Upptäcka fara 35%, Gömma sig 10%, Lyssna 20%, Smyga 10%, Spåra 60%

BUROLICUS GRÖNHJÄSSA

Burolicus Grönhjässa är den fjärde bäste magikern i ankakademin och har således satts som ansvarig för den medan de tre stormästarna är borta. Han tjänstgör främst i akademin men man kan då och då finna honom på kontoret.

Burolicus försöker hela tiden att verka så mystisk som möjligt vilket gör honom svår att komma till tals med. Han är opedagogisk och inte särskilt omtyckt av de andra akademimedlemmarna. Han tycker illa om människor och ser dem som ett hot. Däremot tycker han om de produkter de tillverkar, särskilt stark ost från Ir. Han är relativt fåordig.

Burolicus Grönhjässa är ganska kort och har ett alldagligt ankiskt utseende. För att skilja sig från mängden klär han sig på ett mycket speciellt sätt. Han har en lång svart rock och en spetsig hatt med brätte. Hatten har ett vitt band som hänger ner en bit på ryggen. Han brukar placera hatten så att den skymmer hans ansikte en aning. Burolicus bär svarta handskar och svarta damasker. Han har en liten tatuering på näbben föreställande en anka. Näbben är vanligtvis det enda man ser av hans ansikte då inte solen lyser rakt på det.

Ras: Anka
Ålder: 52 år (medelålders)

GRUNDEGENSKAPER

STY 7 KP 9
STO 4 SB 0
FYS 14
SMI 14
INT 16
PSY 18
KAR 7

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 10%
Andra färdigheter: Tala lamanska 95%, Historia 45%, Läsa och skriva lamanska 80%, Simma 100% (automatiskt som anka), Köpslå 70%, Värdera 70%
Besvärjelser: ANTIMAGI 60%, AVBILD 95%, BESKYDDARE 30%, FÖRÄNDRA 70%, OSYNLIGHET 75%, SYN 80%, TANKEÖVERFÖRING 70%, SKINGRA 50%, TELEPORTERA 50%

SPECIELLT

Burolicus för en noggrann dagbok över allt som händer akademin. Den är hans ytterst privata och ingen annan känner till den. Där kan man läsa om allt som Burolicus fått reda på om akademin de närmaste tre åren. Tatarus tas upp under sitt falska namn Suratat och behandlas noggrant, men vad hans egentliga mål är vet Burolicus inte och han har inte heller skrivit ned några gissningar.

TIDAR GILLIS

Tidar Gillis har brunt hår som når till nacken och svarta ögon. Han har vackra drag men något i hans utseende är frånstötande. Han klär sig mycket pråligt i grönt och rött. Vanligtvis har han även en brun, guldkantad mantel på sig.

Tidar är mycket kort i sitt uppträdande mot rollpersonerna. Han ser dem som inkräktare och vill att de ska lämna tornet så fort som möjligt. Han har ridderlighet som sitt högsta ideal, men han anser även att han måste hålla Serine fången eftersom det är hans bidrag till att få ondskan ur världen. Om rollpersonerna vinner duellen går dock hans ridderlighet före och han kommer aldrig att göra anspråk på Serine igen.

Förutom detta kan sägas att Tidar är intresserad av skogsliv och att skriva. När spelarna kommer till tornet arbetar han med en bok om sin syn på livet (bra skriven, men tyvärr olidligt tråkig).

Tidar har alltid varit en ensamvarg och isolerade sig tidigt från sin familj. Därför han ingen oroat sig över hans plötsliga försvinnande till tornet.

Ras: Människa
Ålder: 34 år

GRUNDEGENSKAPER
STY 16 KP 14
STO 14 SB 0
FYS 14
SMI 11
INT 14
PSY 13
KAR 9

Förflyttning: L10
Skydd: Härdad läderrustning
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 65%
Andra färdigheter: Tala lamanska 95%, Geografi 70%, Heraldik och genealogi 50%, Historia 65%, Läsa/skriva lamanska 85%, Schack & Brädspel 90%, Värdera 45%, Köpslå 70%, Spela luta 30%, Hasardspel 55%, Rida 80%, Simma 75%

SERINE RAGUL

Serine Ragûl är en mycket vacker kvinna. Hon har helt slät hy och långt kolsvart hår. Hennes kroppsbyggnad ser späd ut och hon klär sig som det anstår en ung adelskvinna. (Tidar tog med sig delar av hennes garderob). Den som ser Serine Ragûl kommer inte att misstänka att hon är en av den hemske Tatarus viktigaste medarbetare.

Utåt är Serine tystlåten, stillsam och hjälper gärna dem som har det svårt. Innerst inne är hon helt fylld av Tatarus tankar och lojal mot honom in i döden. Hon är iskall och ger ingen pardon.

Ras: Människa
Ålder: 26 år

GRUNDEGENSKAPER
STY 8 KP 11
STO 10 SB 0
FYS 12
SMI 12
INT 17
PSY 16
KAR 22*

* Karisman är höjd av Tatarus med hjälp av en besvärjelse. Han ansåg att denna egenskap var den viktigaste för Serine.

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 40%
Färdigheter: Tala svartiska 70%, Tala lamanska 90%, Gömma sig 40%, Historia 85%, Lyssna 90%, Läsa/skriva lamanska 70%, Rida 50%, Spela harpa 85%, Upptäcka fara 90%, Övertala 85%



IRMELAND GYCKLAREN

Irmeland är en kort man. Han har nötbrunt hår som tittar fram under den i fem färgfält delade baskern. Han har svarta ögon och ett stort ärr efter ett brännsår i pannan. Hans klädsel är randig i fem färger och har tofsar vid axlar och vrister. Hans mystiska klädsel gör att han ser en aning töntig ut, men hans humoristiska och underhållande beteende gör att detta passar in.

Irmeland är till synes en gycklare av den sanna läran. Han har gycklarens kläder och kunskaper och han agerar alltid för att roa och underhålla dem han är tillsammans med. Roliga historier och skämt kommer från honom vid passande tillfällen, och då och då kan han ge prov på sina akrobatkonster och sin kunnighet i musik. Han är alltid gladlynt och trevlig.

Innerst inne är dock Irmeland en mycket korrekt person. Han är ganska tråkig och när han möter folk är hans charm och underhållande beteende endast rent skådespeleri. Egentligen är han mycket vetenskaplig och hans stora intresse är samhället, särskilt hur de olika samhällsklasserna fungerar tillsammans. Han har under många år arbetat med en bok om dessa men han är tyvärr inte särskilt duktig på att formulera sig. Gycklarens mask bär han av den enkla anledningen att en skicklig gycklare kan röra sig fritt bland alla samhällsklasser och ingen ser varken ner på eller upp till honom. Detta är naturligtvis en stor fördel i Irmelands vetenskapliga arbete.

Den sida spelarna kommer att möta är gycklarens; om du vill kan du låta den verkliga personligheten lysa igenom då och då (t. ex. genom att låta honom oväntat fråga spelarna om deras sociala ställning och om de klättrat eller stigit ner på samhällsstegen de senaste åren). Detta kan ge Irmeland ett aningen mystiskt uppträdande vilket kan vara intressant.

Ras: Människa
Ålder: 30 år

GRUNDEGENSKAPER

STY	8	KP	10
STO	7	SB	0
FYS	12		
SMI	18		
INT	13		
PSY	11		
KAR	17		

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Kortsvärd 55%
Andra färdigheter: Desarmera fällor 50%, Finna dolda ting 60%, Tala lamanska 100%, Hasardspel 70%, Lyssna 45%, Spela luta 75%, Spela flöjt 80%, Spela gitarr 60%, Zoologi 35%

SPECIELLT

Irmeland rider på en ovanligt stor get. Detta ser minst sagt fånigt ut, men de två är bästa vänner och dessutom bidrar det till att upprätthålla Irmelands fasad.

IRMELAND GYCKLARENS DEL I ÄVENTYRET

Irmeland finns med i äventyret för att leda rollpersonerna till de tre osaliga bröderna. Eftersom dessa var statsvetare misstänker han att det finns böcker i deras grav om hur styrelseskicket en gång var. Han vågar emellertid inte ta sig dit själv, och tycker att det är ett utmärkt tillfälle när rollpersonerna kommer. Irmeland kommer, på ett eller annat sätt, att leda rollpersonerna till gravplatsen, dels på grund av böckerna och dels på grund av att han faktiskt misstänker att de tre osaliga bröderna kan ha något med stölden att göra.

MÖTE MED IRMELAND GYCKLAREN

FÖRSLAG 1

Rollpersonerna möter Irmeland på ett värdshus. När de sitter för sig själva och lågmält diskuterar sitt uppdrag kliver Irmeland fram och med ord som ”Ursäkta, jag kunde inte undgå att höra” sätter han sig oinbjuden vid bordet och förklarar vad han tror och vet om de tre osaliga bröderna. (Vad Irmeland tror och vet förklaras i kapitlet om de tre osaliga bröderna).

FÖRSLAG 2

I sitt febrila sökande efter information kan spelarna höra talas om den lille underhållaren. Vanligt folk tror att han, om någon, ska kunna veta något om det rollpersonerna vill veta (exakt vad det är rollpersonerna vill veta beror naturligtvis på. Kanske frågar de aldrig någon för att hålla uppdraget så hemligt som möjligt. I så fall kan du strunta i det här förslaget eller låta rollpersonerna komma i kontakt med Irmeland ryktesvägen). Då de till sist hittar honom är han inte alls intresserad av att berätta om det rollpersonerna vill

veta men däremot berättar han gärna om de tre osaliga bröderna.

FÖRSLAG 3

Rollpersonerna kan träffa Irmeland i drakhålan vid Bergborg. När spelarna slagit läger för natten hör de mystisk och mycket vacker musik inifrån en gruvgång. Rollpersonerna ser strax Irmeland som sitter en bit in i tunneln och spelar. Om rollpersonerna antyder att de vill in i drakhålan säger han att han vet vägen men bara kommer att avslöja den om rollpersonerna säger varför de vill in. När rollpersonerna väl är inne i grottan och ser drakskelettet berättar Irmeland att det inte är här svärdet finns utan hos de tre osaliga bröderna (om rollpersonerna ljuger om sitt uppdrag så försöker han övertyga dem om att det de är ute efter finns hos de tre osaliga bröderna. När han råkar nämna att de tre bröderna levde på Tatarus tid borde RPna bli intresserade). Han börjar berätta om dem och försöker övertyga rollpersonerna om att han har rätt. Vare sig rollpersonerna vill eller inte kommer han att följa med dem, vart de än är på väg. Han säger att det kan vara bra med en gycklare i gruppen. Egentligen är hans enda avsikt att förr eller senare få följa med rollpersonerna till de tre osaliga brödernas grav.

NIX NERIM

Nix Nerim är en lång smal man med seg kroppsbyggnad. Han har ett litet klotrunt huvud täckt av stubbat svart hår. Han saknar skäggväxt och har mycket tunna ögonbryn. Ögonen är små, svarta och avlånga. De rör sig långsamt och blinkar sällan.

Nix Nerim går klädd i en lång svart kappa med hög krage. Under den bär han en mörk särk.

Det mest mystiska med Nix Nerims utseende är att det är mycket svårt att uppskatta hans ålder. Vid första anblicken antar man att han är drygt 40, men ju längre man är tillsammans med honom desto mer skiftar ens gissningar. Allt från 35 till 60. Bortsett från åldern så har han alltid ett mycket överlägset och en smula otrevligt utseende. Han ser ut som han är i stånd till vad som helst och som han inte skyr några medel. (Anledningen till att hans ålder är svårbestämd är att Nix Nerim konsumerar en drog som får honom att se yngre ut. En gång fick han fel blandning av denna, vilket gav det mystiska resultatet.

Nix Nerims föräldrar levde i en bondby norr om Drevalia. Han visade sig dock, ju äldre han blev, vara en mycket intelligent pojke men inte det minsta intresserad av jordbruk. Då hans föräldrar insåg att han inte skulle passa som bonde försökte de i stället skramla ihop till en värdig utbildning åt honom i den kungliga huvudstaden. Detta passade honom bättre och vid femton års ålder reste han dit för att studera till lagman. Hans ekonomiska tillgångar var dock mycket skrala och han tvingades ta ett flertal lån som sedan dess förföljt honom.

Det var under vistelsen i huvudstaden som Nix kom i kontakt med magi på riktigt. Han träffade den store mästaren Pydollias och blev fullständigt begeistrad av dennes magi. Nix gav genast upp sina studier för att söka sig till Pydollias akademi. Där väntade honom dock en stor besvikelse. Han klarade inte inträdesproven, och detsamma hände vid flera andra akademier han besökte.

Nix Nerim insåg då att han inte kunde bli magiker, men hans intresse för magi var fortfarande och förblir brinnande starkt. Han försöker hela tiden ta reda på så mycket om magi som möjligt, trots att han inte kan några besvärjelser. Han är mycket intresserad av magins uppkomst, hur de magiska flödena går, hur magin påverkar användaren och inte minst, magiska föremål, vilket särskilt kommer visa sig i detta äventyr.

Nix Nerim är en ovanlig person. Han är helt ointresserad av andra personers känslor och kan utan skrupler använda sig av metoder som skadar folk psykiskt för livet, och han beter sig på ett mycket burdust sätt. Däremot är han mycket försiktig när det gäller fysiskt våld. Han drar sig in i det längsta för att skada någon kroppsligen och om han skulle göra det skulle kvalen förfölja honom länge.

Han är en riktig ensamvarg som har mycket svårt att samarbeta, och får det därför besvärligt om han ställs inför problem som endast en grupp kan lösa.

Nix är mycket faktainriktad. Han uttalar sig inte i en fråga förrän han fått tillräckligt med information, och han låter inte sina känslor styra honom. Detta, tillsammans med hans höga intelligens, gör att han är svår att lura så länge man inte uppträder ologiskt. En hetsporre, helt styrd av sina känslor, skulle förbrylla Nix Nerim.

Förutom magi har han inga intressen alls.

Ras: Människa
Ålder: 59 år (se dock ovan)

GRUNDEGENSKAPER

STY 14 KP 12
STO 14 SB 0
FYS 10
SMI 10
INT 19
PSY 11
KAR 16

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Inga
Färdigheter: Botanik 60%, Främmande kulturer 45%, Tala lamanska 100%, Geografi 60%, Historia 30%, Läsa och skriva lamanska 95%, Värdera 40%, Värdera gamla skrifter 95%, Övertala 85%

NIX NERIMS DEL I ÄVENTYRET

Nix Nerim har fått höra talas om att det goda svärdet har försvunnit från sin säkra plats i slottet. Han blev naturligtvis intresserad av det och bestämde sig för att lägga vantarna på det, om än bara för en kort tid, för att kunna undersöka det. Han vet att rollpersonerna inte frivilligt kommer att lämna ifrån sig svärdet och kommer därför att försöka stjäla det eller lura det ifrån dem. Om RPna är någorlunda försiktiga bör du inte låta Nix Nerim få försvinna med svärdet utan att de får en chans att upptäcka det. Gör de det kommer han att försöka bluffa och ljuga sig ur situationen, och om du spelar honom rätt är chansen stor att han lurar spelarna (som redan angivits har han 19 i INT). Det är dock inte nödvändigt att rollpersonerna konfronteras med Nix Nerim precis vid stöldtillfället, bara det finns någon ledtråd så spelarna inte blir helt panikslagna.

HUR NIX NERIM KAN ANVÄNDAS

FÖRSLAG 1

Om rollpersonerna har problem med något, t. ex. om de inte kan hitta vägen till en plats, om de behöver en tolk, om de inte kan tyda några mystiska runor eller liknande, kan Nix Nerim dyka upp och hjälpa dem till rätta med problemet. Detta kommer antagligen att göra spelarnas inställning till honom positiv. Nix Nerim försöker stanna med rollpersonerna så länge som möjligt och försöker bli god vän med dem. Sedan, när de minst anar det, stjäl han svärdet och försvinner.

FÖRSLAG 2

Nix Nerim kan dyka upp på hemresan när (om?) de lyckats oskadliggöra Tatarus. Detta kan vara ett slags anti-klimax. Färden tillbaka till Zorla blir inte riktigt lika ärofylld om ett av svärden, kanske t. o. m. båda, försvinner under en natt vid lägerelden. Du kan använda detta förslag om du tycker att spelarna är alltför kaxiga och självsäkra.

TATARUS

Tatarus är maktlysten, egoistisk, hänsynslös och mycket kallblodig. Han är intelligent och beräknande och försöker alltid framstå som den viktigaste personen i de sällskap han vistas. Hans inställning till omvärlden är hatisk, men han har insett att han behöver hjälp från andra för att nå sitt mål. Dessa (strategerna och ankorna t. ex.) utnyttjar han dock bara, och skulle i ett pressat läge offra dem utan vidare.

Tatarus är en mycket kraftfull person, men han har ett flertal svagheter:

- Han har blivit så förälskad i sitt svärd att han hellre dör än offrar det.
- Han har mycket svårt att inse när han misslyckats och kämpar in i det sista, kosta vad det kosta vill.
- Han har svårt att vara vänlig även om han själv skulle tjäna på det.
- Om han en gång har lagt upp en plan för hur något ska gå till är han mycket ovillig att ändra och ser den hellre misslyckas än att bryta den.

Tatarus klär sig i långa dräkter med djupa ärmar och stora spännen i luxuösa material. Han försöker hela tiden se så mäktig och skräckinjagande ut som möjligt. Hans ansikte är, liksom alla dödsgastars, försvunnet i ett svart töcken där man bara ser två lysande röda ögon.

Ras: Dödsgast
Ålder: Tatarus var 72 år när han dog och har inte åldrats eftersom han är dödsgast. Det är dock omöjligt att se hur gammal en dödsgast är.

GRUNDEGENSKAPER

STY 18 KP = PSY
STO 13 SB 0
FYS 0
SMI 14
INT 16
PSY 66

Förflyttning: L12
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 80%
Färdigheter: Heraldik 40%, Historia 80%, Läsa och skriva lamanska 100%, Tala lamanska 100%, Upptäcka fara 80%, Övertala 60%
Besvärjelser: Alla utom AVBILD, OSYNLIGHET, SYN, TANKEÖVERFÖRING, TELEPORTERA och VARSEBLIVNING till 100%.

DE TRE ANKMAGIKERNA

Dessa tre mycket åldrade ankor är skickliga magiker. De klär sig i vita kappor och rör sig p. g. a. sin ålder mycket långsamt. Även som personer är de mycket sävliga och gör allting långsamt, men mycket noggrant och omsorgsfullt.

Ankorna är mycket oroliga för vad Tatarus egentligen håller på med men visar inte detta. De hjälper honom med de besvärjelser han inte behärskar men det är med yttersta motvilja och bara för att rädda sin akademi och handelshuset.

STRATEGERNA GOSLEM OCH SKEGGAM

Dessa två är bröder och mycket duktiga strateger. De är införstådda med vad Tatarus tänker göra och hjälper honom att utarbeta en anfallsplan.

Goslem och Skeggam är enäggstvillingar vilket kan skapa en hel del förvirring för spelarna. De är långa, klär sig elegant och deras långa mörka hår faller ner till axlarna. Som personer är de lugna och logiska. De låter sig inte styras av sina känslor i första taget. De är blint lojala mot Tatarus och kommer att göra allt för att stoppa RPna när de väl kommit in i borgen. De kommer dock inte att ingripa i en eventuell slutstrid.

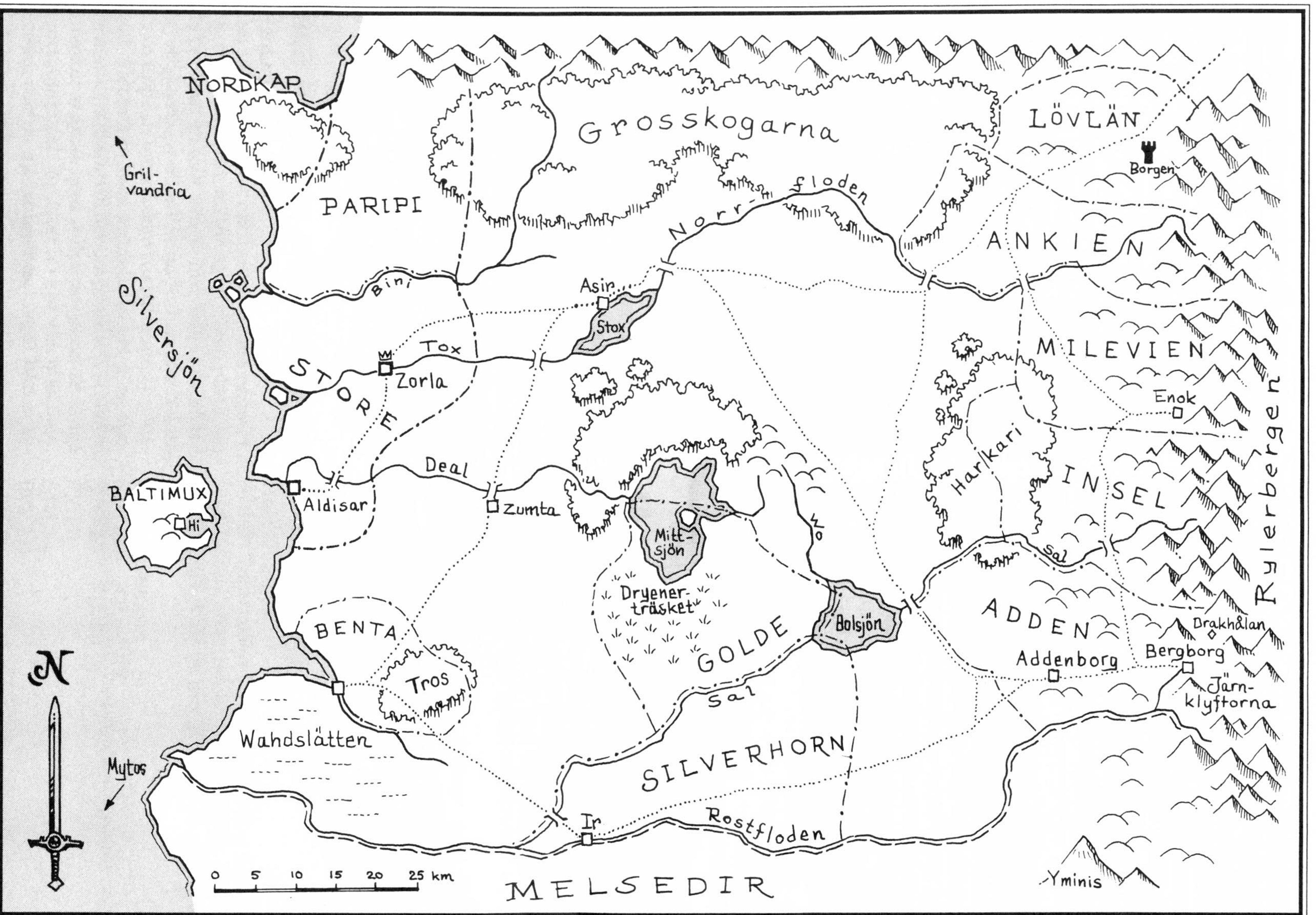
Bröderna har samma grundegenskaper och samma färdigheter. Om de hamnar i strid så slåss de med bredsvärd i höger hand och kortsvärd i vänster (bägge är tvehänta).

Ras: Människa
Ålder: 56 år

GRUNDEGENSKAPER

STY 16	KP 12
STO 10	SB —
FYS 13	
SMI 10	
INT 16	
PSY 14	

Förflyttning: L10
Skydd: Ringbrynja
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 80%, Kortsvärd 60%
Andra färdigheter: Upptäcka fara 75%, Övertala 80%, Desarmera/gillra fällor 50%, Lyssna 40%, Smyga 60%



NORDKAP
Grosskogarna
Lövlän
Borgen
Gril-
vandria
Paripi
Norr-floden
Ankien
Bini
Asin
Stox
Silversjön
Tox
Store
Zorla
Milevien
Enok
Ryierbergen
Deal
Harkari
Insel
Baltimux
Hi
Aldisar
Zumta
Mitt-
sjön
Wo
Sal
Dryener-
träsket
Adden
Drakhålan
Benta
Bolsjön
Golde
Addenborg
Bergborg
Tros
Järn-
klyftorna
Sal
N
Wahdslätten
Silverhorn
Mytos
Ir
Rostfloden
0 5 10 15 20 25 km
Melsedir
Yminis

ÄVENTYRSSPELS

DÖDENS VÄG



Trehundra år har gått sedan Tatarus skräckvälde i Lamanien fick ett blodigt slut. Den fruktade ärkemagikern hade med hjälp av sitt förhäxade svärd lett en plundrande svartfolksarmé genom landet, och hejdats först då Lamaniens mäktigaste trollkarlar hade lyckats smida ett lika kraftfullt svärd, ägnat åt godheten. Med detta svärd i handen hade hjälten Matiros utmanat den onde häxmästaren på ett envig intill döden. Tvekampen hann aldrig mer än börja, ty den kraft som de bägge stridande utlöste lockade till sig den urgamla draken Haraxidix som slök de bägge och tog med sig deras svärd till sin grotta.

Konungen av Lamanien hyrde en grupp hårdföra dvärgar att döda draken och återföra svärden. De lyckades få med sig svärden, men fick nöja sig med att spärra in Haraxidix i hans grotta med magiska sigill. Svärden låstes in i slottets rustkammare, för att ingen skulle kunna släppa lös deras krafter igen, även om man tvivlade på att någon annan än Tatarus skulle kunna använda det onda svärdet. Och så försvinner det plötsligt en dag ur den låsta kammaren

DÖDENS VÄG ÄR ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONERS GRUNDREGLER, MEN KAN MYCKET VÄL ANVÄNDAS TILLSAMMANS MED EXPERT-REGLERNA.

OBS! DETTA ÄR INTE ETT SPEL. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL DRAKAR OCH DEMONER FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA DÖDENS VÄG.



01-308